Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

10/93 DM 7.-



Offiziell und exklusiv:

Privateer

Der Wing Commander-Nachfolger

und...

Shadow Caster
Lands Of Lore
NHL Hockey
Pinball Dreams
8-Ball-Deluxe

GROSSER CD-ROM-TEIL

Marktübersicht CD-ROM-Laufwerke

Microsoft Multimedia-Special

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 10/93
90[illegible]7 Nürnberg

COVERDISK

THE LOST VIKINGS

Vier komplette Level des superstarken Denkspiels

386er • 640K • Tastatur • VGA

What's up?



Sind die letzten Tage der Druckvorbereitung in der Zeitschriftenbranche eh schon die turbulentesten des Monats, so ging es für die vorliegende Ausgabe diesmal förmlich drunter und drüber: Kurz vor Druckunterlagenschluß bot sich mir unerwartet die Möglichkeit, eine fast vollendete Version des langerwarteten Wing Commander-Nachfolgers Privateer einen Tag lang anzutesten. Das Ergebnis des 18-stündigen Ausflugs zu EA nach Gütersloh ist ein Exklusivbericht, in dem wir Ihnen als erstes Magazin im deutschsprachigen Raum davon berichten, wie sich der "Space Combat and Trading Simulator" nun wirklich spielen läßt.

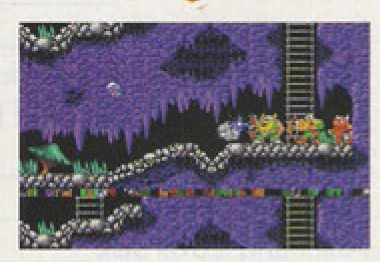


Ein Aufschlußreicher Besuch bei EA.

Das einzige Highlight dieser Ausgabe ist der Privateer-Exklusivbericht natürlich nicht: Neben den gewohnt ausführlichen Reviews hätten wir zum Beispiel eine interessante Marktübersicht aktueller CD-ROM-Laufwerke und einen erweiterten Tips und Tricks-Teil anzubieten. Auch eine Änderung im Bewertungskonzept der PC Games sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Auf Seite 66 können Sie nachlesen, was sich im einzelnen geändert hat.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur





Auf der Coverdisk finden Sie in dieser Ausgabe vier Levels des witzigen Denkspiels The Lost Vikings von Interplay.

Ob Sie vor lauter Lachen über die unverschämt witzigen Animationen der drei Wikinger in diesem Denkspiel überhaupt noch zum Denken kommen, ist freilich eine andere Frage. Wie Sie die Spieldemo korrekt installieren und Ihre drei Helden sicher von Level zu Level führen, können Sie auf den Seiten 62 und 63 in Erfahrung bringen. Viel Vergnügen!





INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



Über kaum ein anderes Programm wurde im vergangenen Jahr annähernd soviel berichtet wie über Origins Privateer. Jetzt steht das Meisterwerk kurz vor der Vollendung, und PC Games konnte exklusiv für Sie das fast fertige Spiel schon einmal unter die Lupe nehmen. Aufgrund der Tatsache, daß der Privateer an Komplexität kaum mehr zu überbieten ist, haben wir uns kurzfristig für ein Extended Preview entschieden, um Ihnen in der nächsten Ausgabe einen fundierten Test liefern zu können. Sie können sich aber trotzdem auf Bilder freuen, die Sie bislang noch nicht zu Gesicht bekommen haben. Wir waren jedenfalls fasziniert.

18

PREVIEW

CD ROM

PD & SHAREWARE

WORKSHOP

HARDWARE

SPECIALS



28 **Der Name zergeht richtig auf der Zunge: Lands of Lore. Westwood schickt sich an, die gesamte Rollenspielwelt auf den Kopf zu stellen. Was daraus geworden ist, lesen Sie ab Seite 28. Das erste Spiel des Monats, dem wir sogar sechs Seiten gönnen.**



34 **Die Coverdisk der Ausgabe 8/93 ist in weniger als zwei Monaten zu einer soliden Vollversion herangereift. Mit welchen Überraschungen Sie als passionierter Flipper-Künstler zu rechnen haben, lesen Sie ab Seite 34.**



106 **Fünf Laufwerke im Praxis-Test, ein ausführliches Glossar und eine kurze Übersicht über die 14 interessantesten CD-ROM-Player erwarten Sie ab Seite 100. Außerdem informieren wir Sie über die begehrten SoundBlaster-Kombinationen.**

EREIGNISSE

UP TO DATE

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat



Privateer

EA-Competition

Electronic Arts verlost unter den Lesern der PC Games 20 Preise rund um ihr neuestes Weltraumspiel Privateer. Zu gewinnen gibt es fünfmal das Spiel Privateer, fünfmal das Privateer Speech Pack und zehn Electronic Arts-Sonnenbrillen. Teilnehmen kann jeder, der die folgenden beiden Fragen zu dem Spiel beantworten kann:

1. Wie heißen die beiden bekannten Vorgängerspiele von Privateer?

2. Mit welcher feindseeligen außerirdischen Rasse befindet sich die Irdische Konföderation auch im dritten Teil der Weltraum-Saga noch im Krieg?

Wenn Sie die Antworten wissen, dann schreiben Sie diese auf eine Postkarte und senden sie an:

Computec Verlag GmbH & Co KG
Redaktion PC Games
Kennwort "EA-Competition"
Isartraße 32-34
90 451 Nürnberg

Gravis UltraSound

Neuer Sound

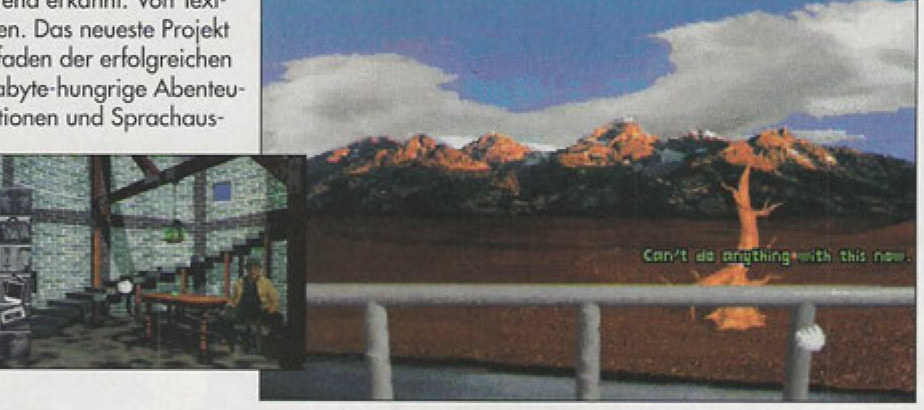
Wie im Test der letzten Ausgabe bereits angesprochen, harmoniert die Gravis UltraSound noch nicht mit allen bekannten Programmen und Spielen. Seit einigen Tagen sind nun aber zahlreiche Treiber erhältlich, die speziell für diese Soundkarte angefertigt wurden. Hier geben sich allerdings nur Spiele mit Rang und Namen die Hand. Commanche und Dune2 sind dabei genauso vertreten wie zahlreiche Sierra-Programme. Außerdem besteht die Möglichkeit, MT32-Sounds in den graviseigenen GUS-Mode zu konvertieren, so daß man einen phantastischen Hörgenuß erwarten darf. Erhältlich sind diese Treiber zum Beispiel bei:

TransTech
Grissetstr. 11
74182 Obersulm

Return to Zork

Back to the Roots

Die Firma Infocom - in früheren Zeiten Marktführer auf dem Sektor der komplexen Textadventures - hat den Trend erkannt: Von Textadventures will man dort nichts mehr wissen. Das neueste Projekt der Adventureprofis greift den Handlungsfaden der erfolgreichen "Zork"-Serie (C 64) wieder auf. Das Megabyte-hungrige Abenteuer soll durch VGA-Grafik, gefilmte Animationen und Sprachausgabe der Fantasy-Serie neuen Glanz verleihen. Der Spieler findet sich in einer Welt von mittelalterlichen Dungeons und Zauberei wieder, kann zur Lösung seiner Aufgaben andererseits aber auch auf technische Errungenschaften wie Photoapparate und Kassettenrekorder zurückgreifen. Eine gewagte Mischung, die durchaus reizvoll sein könnte.



Conspiracy

Schauspiel

Virgin Games präsentiert im Oktober ein spannendes Agentenspiel, das im Rußland längst vergangener Tage seinen Schauplatz gefunden hat. Sie übernommen die Rolle des Captains Maksim Rukov, der myseriöserweise ins Department P des zweiten KGB-Direktorats in Moskau versetzt wurde. Zeitpunkt: Die Anfänge des August-Putsches. Department P versucht aber nicht, dieser Revolution Einhalt zu gebieten, sondern befaßt sich vielmehr damit, Korruption und andere Mißstände zu klären.

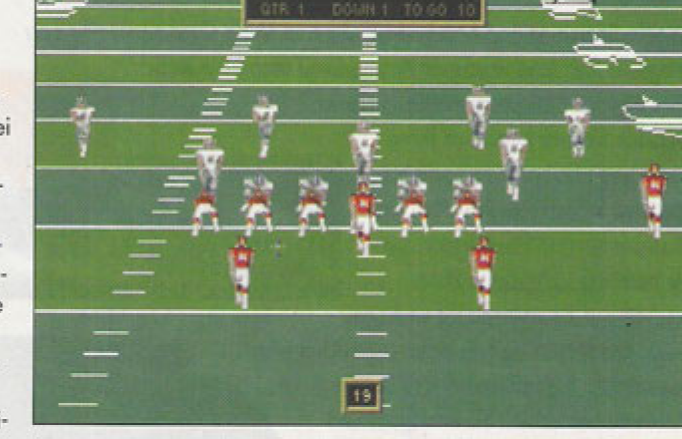




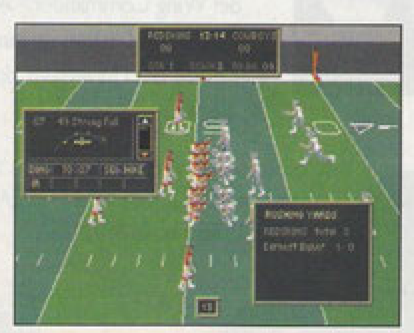
Rukovs einziger Verbündeter ist sein verstorbener Vater, der von keinem Geringeren gespielt wird als Donald Sutherland. Digitalisierte Grafiken und Soundeffekte dürften schon aus diesem Grund von aller erster Güte sein. Kleiner Euphoriedämpfer: Conspiracy wird nur auf CD-ROM erscheinen.

MicroProse Football

Touchdown



Als "realistischste Footballsimulation aller Zeiten" kündigt MicroProse sein neuestes Produkt aus dem Bereich Sportspiel an. Dabei läßt sich "MicroProse Football" nicht unbedingt in das weitgefächerte Genre Sportspiel hineinpressen, tendiert es doch bei genauerer Betrachtung eher in die Sparte Simulation. Besondere Beachtung sollten natürlich die umfangreichen Spieler- und Mannschaftsstatistiken finden, obwohl das eigentliche Spiel auch einen hervorragenden Eindruck macht. Im Moment wird noch eifrig an diesem Programm gewerkelt, doch sollte diese Phase bis zur nächsten Ausgabe abgeschlossen sein.



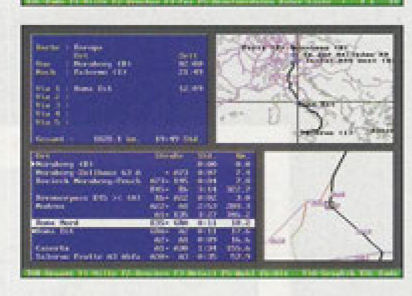
Aral SuperTravel

Reiseplanung und Schlemmeratlas

Wer seine Urlaubsreisen innerhalb Europas gerne mit dem eigenem PKW zurücklegt, kann bei seiner Routenplanung jetzt auch den PC zu Rate ziehen. Mit Aral SuperTravel wird das lästige Blättern in Europa- bzw. Deutschland-Atlanten überflüssig. Die Bedienung der Routenplanungssoftware ist verhältnismäßig simpel: Einzugeben sind nur Abfahrts- und Zielort, und schon macht sich das Programm an die Berechnung einer optimalen Reiseroute.



Wer es etwas genauer haben möchte, kann zusätzlich noch die Abfahrtszeit, die geplante Ankunftszeit, die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit und seine jeweilig bevorzugte Straßenart (Autobahn, Bundesstraße, Landstraße etc.) einspeisen und bekommt so eine individuell abgestimmte Fahrtroute. Besonders staugefährdete Straßenabschnitte finden in dieser Kalkulation ebenfalls Beachtung. Sehr sinnvoll ist die Druckoption: Da nicht jeder Urlauber einen Notebook sein Eigen nennt, kann die daheim errechnete Route entweder als Text oder Grafikdatei mit einem Drucker auf Papier festgehalten werden. Erhältlich ist der Reiseplaner entweder als Deutschland- oder Europa-Version für jeweils DM 89,80 an allen Aral-Tankstellen. In der gleichen Serie, ebenfalls mit grafischer Bedienoberfläche, erscheint jetzt auch ein "Schlemmer- und Schlummeratlas Deutschland". Dort sammeln sich die relevanten Daten von mehr als 2.000 Restaurants und 4.000 Hotels in ganz Deutschland. Zu nennen wären da Preise, Öffnungszeiten, Lage und vieles mehr. Der Kaufpreis beläuft sich ebenfalls auf DM 89,80.

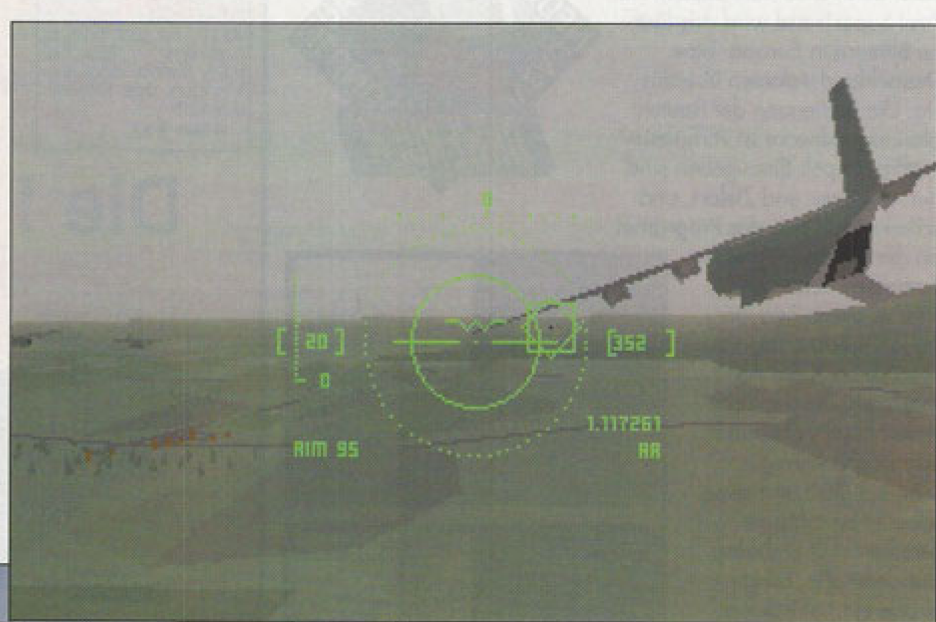


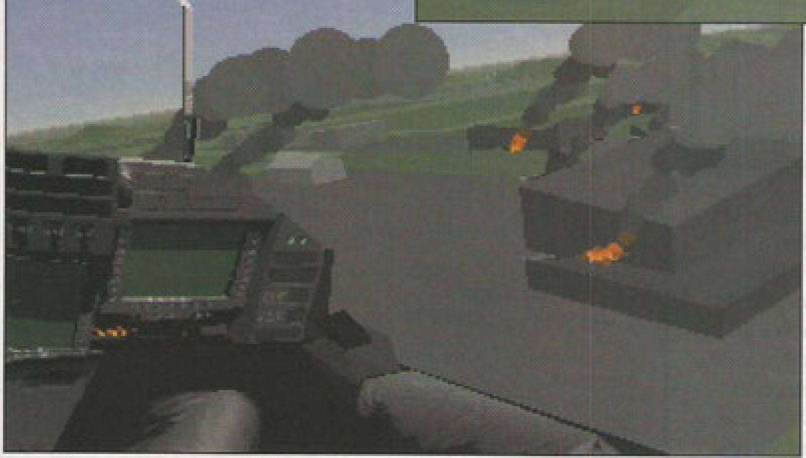


Tactical Fighter Experiment

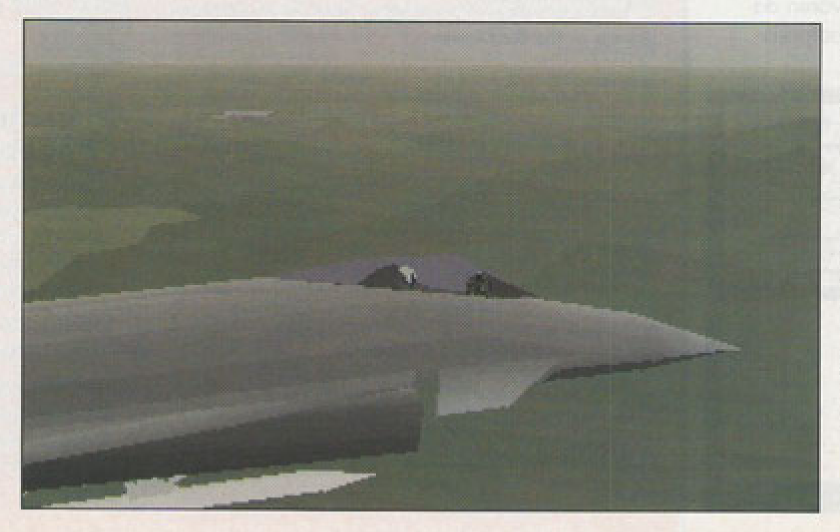
Mehr als ein Experiment

Vor gut einem Vierteljahr ging für viele Simulationsfreaks ein Traum in Erfüllung. Der "Strike Commander" überholte die staunende Konkurrenz im Sturzflug und katapultierte sich binnen weniger Wochen an die Spitze der Verkaufscharts.
Dieser Artikel befaßt sich aber eigentlich gar nicht mit dem noch jungen "Strike Commander", sondern vielmehr mit dem neuesten Gegenspieler: "Tactical Fighter Experiment", kurz "TFX". Dieser Flugsimulator aus der Schmiede von Digital Image Designs (Epic, Inferno) wird allem Anschein nach Origins Überflieger in den Schatten stellen. Was uns der Designer Michael Kenright bereits vorführte, sah wirklich beeindruckend aus, obwohl "TFX" lediglich mit Polygonen arbeitet. Diese wurden aber so rasant programmiert, daß man tatsächlich zu glauben versucht ist, in schwindelnder Höhe über feindlichem Gebiet zu kreisen. Dabei spart "TFX" nicht mit beeindruckenden Effekten und Szenen. Beispielsweise muß man während des Fluges auftanken, gegnerischem Flak-Beschuß ausweichen und in der Nacht einen Angriff auf eine gut geschützte Landebahn ausführen. Die Infrarotbrille darf da natürlich nicht fehlen. Herrlich gelungen ist auch der verschleierte Flug durch die Wolken und der anschließende Sturzflug auf feindliche Stellungen. Tactical Fighter Experiment vs. Strike Commander! Schon nach drei Monaten eine Wachablösung?





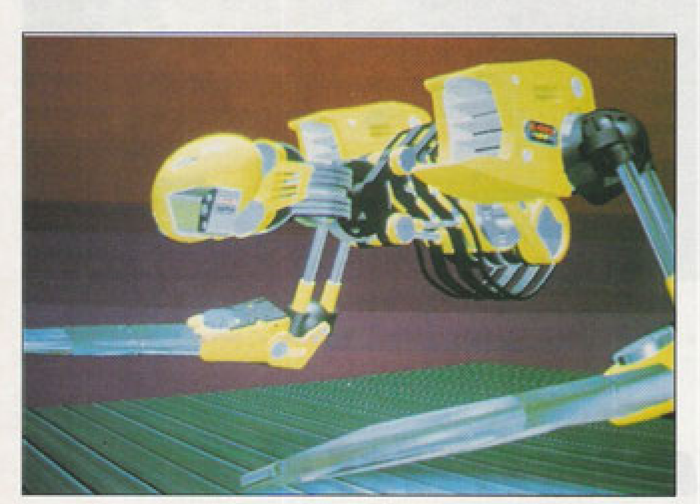


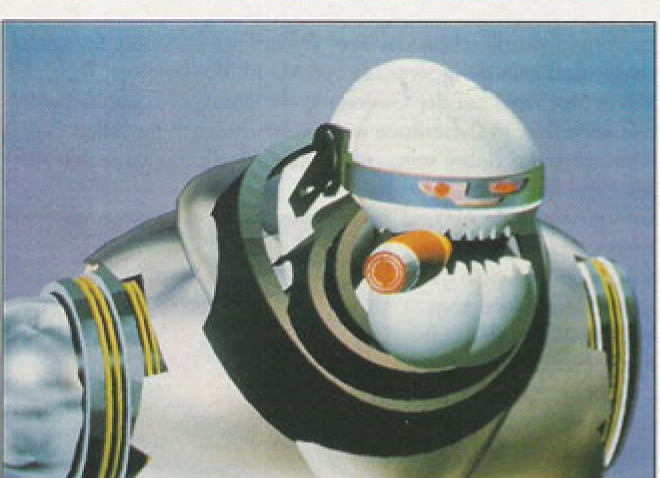


Rise of the Robots

Judgement Day...

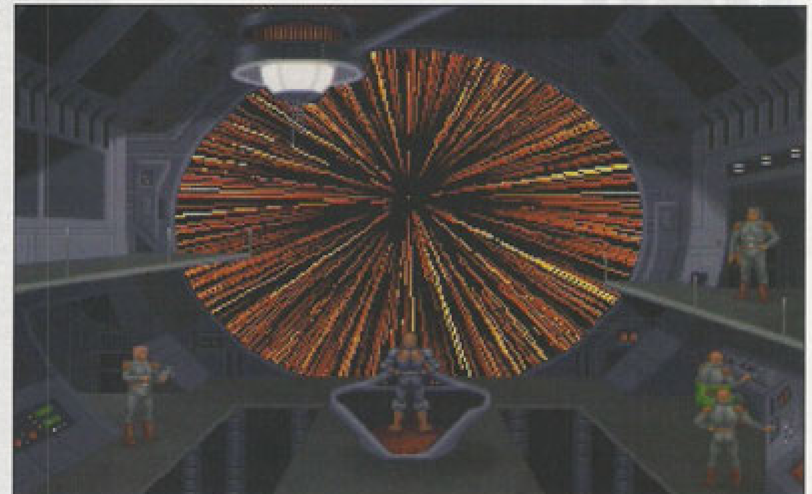
Nach dem ersten reinrassigen CD-ROM-Adventure "The Seventh Guest" wird bald auch ein reines CD-ROM-Actionspiel auf dem noch dünn bestellten CD-Markt auftauchen. Rise of the Robots ermöglicht es einem oder zwei Spielern, mit Kampf-Cyborgs knallharte Gefechte gegen eine Übermacht "durchgedrehter" Roboter auszufechten. Die SuperVGA-Grafiksequenzen, die je nach Joystickbewegung des Spielers von der CD geladen werden, wurden mit Ray-Tracing-Software in Kleinstarbeit vorberechnet. Die Screenshots auf dieser Seite geben einen guten Vorgeschmack auf die Qualität dieser Grafiken. Spezialeffekte wie Transformationssequenzen von Flüssigmetall-Robotern wecken zwar Erinnerungen an "Terminator 2", die Handlung soll aber nur wenig mit dem Schwarzenegger-Streifen gemein haben: Das Kampfspektakel spielt in einer Roboterfabrik, in der ein "Ego-Computervirus" für reichlich Chaos und Verwüstung gesorgt hat. Des Spielers Aufgabe ist es, mit einem ferngesteuerten Cyborg wieder für Ordnung zu sorgen. Neben der Grafik sollen die Programmierer von Mirage Technologies besonderen Wert auf eine exakte Steuerbarkeit mit dem Joystick gelegt haben. Lassen wir uns also überraschen! Der geplante Erscheinungstermin liegt vorläufig noch im Dezember ´93.





Starlord

Aristokraten im Weltall



Wie im tiefen Mittelalter herrschen in ferner Zukunft wieder adelige Aristokraten über die Geschicke der entmachteten Untertanen.
Ob diese Vision nun Trend oder Utopie ist, sei einmal dahingestellt. Tatsache ist, daß MicroProse mit "Starlord" eine neue Umgebung für Liebhaber der mittelalterlichen Regierungsform geschaffen hat. Die Regierung der Zukunft setzt sich aus einer schier unendlichen Zahl an Einzelstaaten zusammen, die jeweils von einem Earl, Lord oder Duke geführt werden. In den Vordergrund rückt dabei der gezielte Aufbau diplomatischer Beziehungen, die Etablierung wichtiger Handelsrouten und die Annexion fremder Ländereien (Planetereien?). Anhänger des actionlastigen Zukunftsspiels werden diese Zeilen jetzt gähnend gelesen haben, doch gibt es dafür überhaupt keinen Anlaß. Schließlich kreuzen sich die Wege der erlauchten Herrschaften nicht nur freundschaftlich, sondern auch auf aggressive, feindschaftliche Weise. Dadurch wird satte Action garantiert, denn in diesem Stadium der Produktion scheint der "Starlord" eine interessante Mischung aus Wing Commander, Elite und Hyperspeed zu werden. Die Grafik wird dem hohen Anspruch des Spiels dabei durchaus gerecht, werden die unendlichen Weiten des Alls doch eher farbenprächtig als im langweiligen Schwarzweiß-Stil dargestellt. Glänzen kann "Starlord" auch durch die umfangreichen Planeteninfos, eine riesige Sternenkarte und natürlich dem atemberaubenden Raumkampf.



CyberRace

Tron im Voxelkleid?



Im Vorfeld wurde schon viel über CyberRace berichtet. Beispielsweise, daß kein geringerer als Syd Mead (Bladerunner, Tron, 2010, Star Trek) bei der Gestaltung des rassigen Zukunftsspektakels mitwirkte. In CyberRace wird wahrscheinlich für jeden Geschmack etwas dabei sein, vereint es doch die Elemente von Action- und Kampfspielen auf faszinierende Art und Weise. Außerdem - und darauf dürften viele gespannt sein - wird zum zweiten Mal in der Softwaregeschichte auf Voxel-Grafik zurückgegriffen, so daß man auf rasante Gefechte hoffen darf.



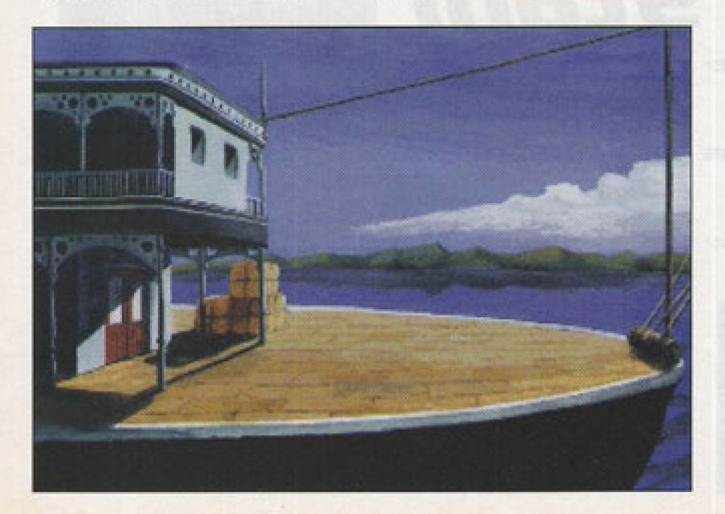


Der Schatz im Silbersee

May im Oktober

Karl May begeisterte schon unsere Großväter mit seinen phantastischen Geschichten aus dem Wilden Westen, als die Indianer und der weiße Mann noch furchtbar im Clinch lagen.
Das brandheiße Produkt aus dem Hause Linel befaßt sich nun mit den längst ergrauten Helden Winnetou und Old Shatterhand. Angeblich soll dieses Adventure die starke Konkurrenz von LucasArts und Sierra ins Schwitzen bringen - zumindest was das Gameplay und die Steuerung anbelangt. Grafisch macht "Der Schatz im Silbersee" - das Spiel wurde dem gleichnamigen Roman nachempfunden - einen guten Eindruck, obwohl das Tüpfelchen auf dem "i" noch fehlt. Allerdings ist Linels Trumpf im Ärmel auch noch nicht ganz fertig, so daß man auf das fertige Endprodukt ruhig gespannt sein darf. Wer jetzt schon seine Maus durch ein Kriegsbeil ersetzen möchte, muß sich allerdings bis Oktober gedulden. Erst dann stürmt Winnetou mit seiner Gefolgschaft die Ladentheken. Hugh!







Alien 3

Action mit Aliens



Obwohl der Film "Alien 3" in Deutschland nicht gerade zum Kassenschlager avancierte, erntete das gleichnamige Computerspiel schon auf zwei Konsolen reichlich Lorbeeren. Mit Flammen- und Granatenwerfer, Maschinengewehr und Dynamitstange geht es jetzt auch auf dem PC den fiesen Aliens an den Kragen. Wenn man die Qualität der Super NES-Version erreichen kann, wird "Alien 3" wohl eines der besten Spiele des Jahres. Spannung ist zumindest bis November garantiert - dann sollen die Außerirdischen nämlich über die Ladentheke toben.

Mortal Kombat

Kung Fu Fighting!

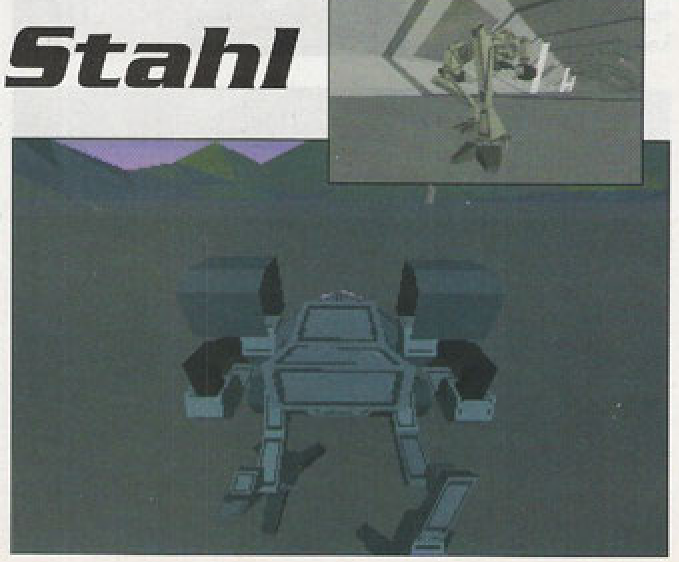


Wer seinen PC auch hin und wieder allein zu Hause stehen läßt, um seine Fingerfertigkeit an actiongeladenen Automatenspielen zu testen, dem könnte das Kampfspiel Mortal Kombat ein Begriff sein. Vor kurzem konnte eine hervorragend gelungene Umsetzung des Spielhallenknüllers für Nintendos Super-NES die Tester aller Konsolenmagazine begeistern. Obwohl man bei Actionspielen grundsätzlich etwas mißtrauischer sein sollte, was PC-Konvertierungen angeht, könnte Mortal Kombat "PC" auch bald für Furore auf IBM-Kompatiblen sorgen. Jeder der sieben beteiligten Kämpfer verfügt über 20 verschiedene Schläge und Tritte. Wir hoffen, daß der Hersteller Probe Software für die bald erscheinende PC-Version nicht zuviel verspricht.



Mechwarrior 2 - The Clans

100 Tonnen Stahl



Was bisher an PC-Umsetzungen der erfolgreichen BattleTech-Automaten zu sehen war, konnte keinen BattleTech-Freak, der schon einmal eines der großen Spielcenter in USA oder Japan besucht hat, so richtig begeistern. Mit Mechwarrior 2 von Activision könnte das endlich anders werden: Atemberaubende 3D-Grafik, ein durchdachtes Spielsystem und eine Linking-Option könnten den Besuch von BattleTech-Centern für PC-Besitzer für alle Zeit überflüssig machen. 16 verschiedene Kampfroboter und insgesamt 40 Waffensysteme werden dem Steuermann am PC zur Auswahl stehen. Mit dem Erscheinen rechnen wir noch Ende dieses Jahres.



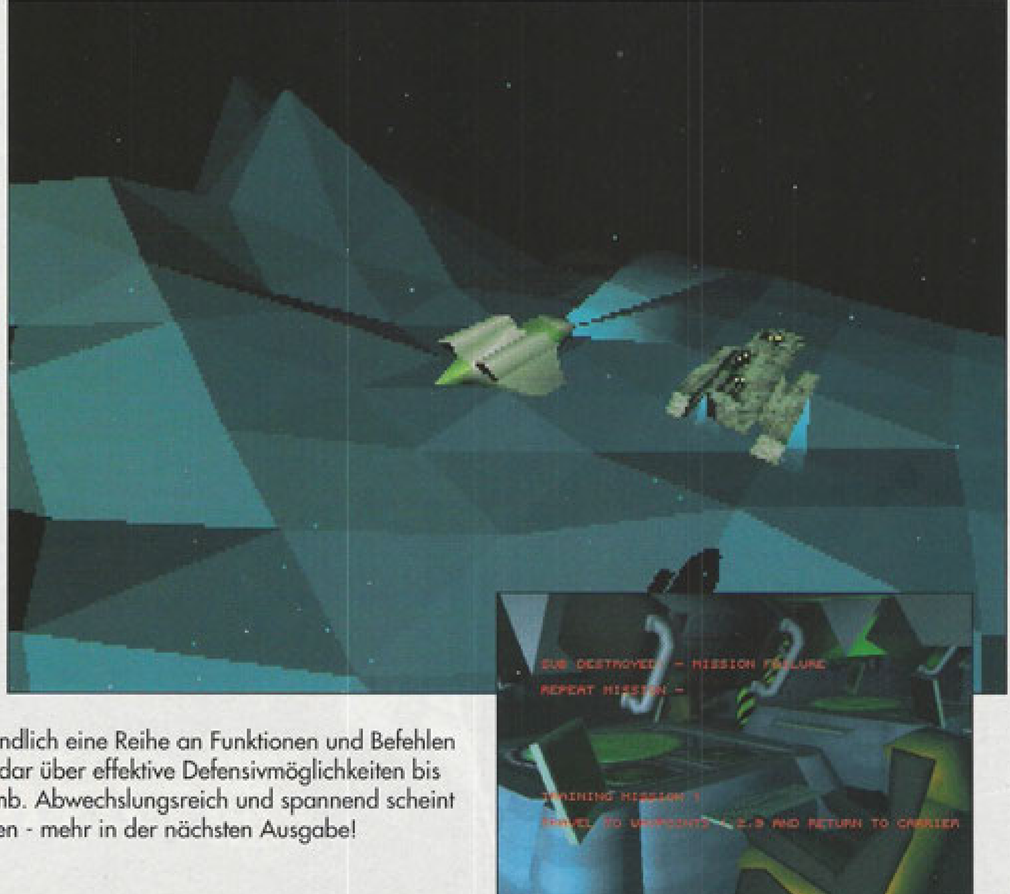
Subwar 2050

Im Rausch der Tiefe

Nächsten Monat soll es endlich so weit sein. Eines der neuen Spitzenprodukte aus dem Hause MicroProse steht kurz vor der Veröffentlichung. "Subwar 2050" ist der stimmungsvolle Titel, der vor allem simulations- und actionbegeisterte Computertaucher in seinen Bann ziehen wird.



Wer "The Abyss" und "Deep Star Six" gesehen hat, weiß vielleicht, was er von diesem Programm zu erwarten hat. Die berauschende Tiefe, die A. Piccard mit seinem Tiefseetauchboot Bathyscaph für uns erschlossen hat, kommt in diesem Spiel so richtig zur Geltung. Herrlich düstere Schluchten und prächtige Korallenriffs ziehen genauso am Auge des Betrachters vorbei, wie - und das ist natürlich der Hauptbestandteil des Spiels - die feindliche U-Boot-Armada. Der Clou an dieser Geschichte ist, daß das Unterwasservehikel ähnlich gesteuert werden kann, wie ein ultraschneller Jet Fighter. Das verspricht einiges an Action! Trotzdem wird sich "Subwar 2050" etwas anders spielen, ist die Sicht doch unter Wasser nicht annähernd so gut wie in schwindelnder Höhe.



Gespielt wird auf zwei Ebenen. Zum einen kann man einen "Sub Carrier" unter sein Kommando nehmen und damit alle U-Boote über der Wasseroberfläche dirigieren. Zum anderen muß man sich mit dieser Leitwolffunktion nicht zufriedengeben und kann auch aktiv als Pilot in das Geschehen eingreifen. Strategie- und Actionfans werden also gleichermaßen ihre helle Freude haben. In den zahlreichen Gefechten, die an den guten alten Dogfight erinnern, stehen selbstverständlich eine Reihe an Funktionen und Befehlen zur Verfügung. Vom virtuellen Radar über effektive Defensivmöglichkeiten bis hin zur obligatorischen Smartbomb. Abwechslungsreich und spannend scheint "Subwar 2050" allemal zu werden - mehr in der nächsten Ausgabe!

Wing Commander - Privateer

Ein Riesending...

Die Wing Commander-Serie verändert mit dem Erscheinen des dritten Teils ihr Gesicht: Nachdem WC 1 und 2 noch reine Actionspiele waren, trägt Privateer völlig neue Züge: Origin präsentiert eine rasante 3D-Action-Handels-Spacecombat-Simulation - eine rundum gelungene Mixtur aus Elementen von Wing Commander 2, Elite und eigenen Innovationen.

■ von Thomas Borovskis

SPEECH PACK

ORIGIN

PRIVATEER

NEW LOAD OPTIONS QUIT

ORIGIN®

Douglas 92



Mit einem Schiff vom Typ Tarsus beginnen Sie Ihr großes Abenteuer. Das Erbstück von Ihrem Herrn Großpapa ist das schwächste der vier Schiffe, die Sie in Privateer erwerben können.

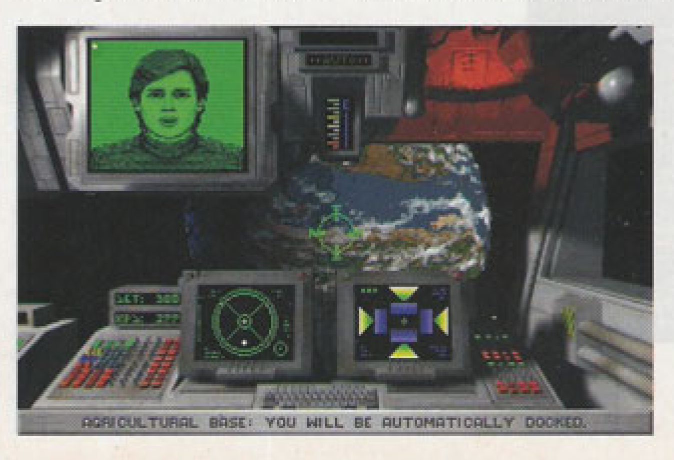
Im Anflug auf einen erdähnlichen Planeten. Man beachte die stufenlose Schattierung.

Noch bevor Electronic Arts auf der ECTS in London dieser Tage die Endversion von Privateer der internationalen Fachpresse vorstellt, konnte ein Redakteur der PC Games einen Tag lang exklusiv in das fast fertiggestellte Weltraumspiel hineinschnuppern. Was sich am Monitor des 486/66 dabei abspielte, war tatsächlich beeindruckend. Privateer stellt in jeder Hinsicht eine Verbesserung zu Wing Commander 2 dar: Bei der Grafik wurden die Kinderkrankheiten (Stichwort: grobe Klötze bei nahen Objekten) ausgemerzt, der Sound wurde völlig neu konzipiert, und die Story unterscheidet sich grundsätzlich vom stark eingeengten Handlungsverlauf der beiden Vorgänger. Lesen Sie im folgenden die Auflistung aller relevanten Daten von Origins neuem Flagschiff.

Die Story

Als dritter Teil der Wing Commander-Serie ist die Hintergrundstory von Privateer natürlich im gleichen Universum angesiedelt. Der große Krieg zwischen der Menschheit und den katzenartigen Kilrathi steht diesmal allerdings nicht mehr im Vordergrund: Man schreibt jetzt das Jahr 2670. Die irdische Konföderation hat die kilrathische Flotte weit zurückgedrängt und einen großen Teil des kilrathischen Imperiums, darunter auch den Gemini-Sektor, mit Weltraumstationen und Planetenbasen besiedelt. Beigelegt ist der Streit mit den Erzfeinden in dem Gebiet aber noch lange nicht, denn noch immer streunen versprengte Guerillaverbände der Kilrathi in dem noch jungen Außenposten der Menschheit umher, um die rege verkehrenden Frachtschiffe zu attackieren und auszurauben. Hinzu kommen Piratenbanden, Söldner und feudalistische Milizen, die nicht das Geringste auf Gesetz und Ordnung geben. Von Frieden kann also auch jetzt noch keine Rede sein - eine Situation, die Glücksritter aller Couleur wie ein Magnet anzieht. Die Rolle eines dieser Abenteurer übernehmen Sie. Der Clou bei Privateer ist, daß Ihre Karriere zwar wie bei WC 1 und 2 in eine abgeschlossene Hintergrundgeschichte eingebettet ist, Sie aber Ihren Berufsweg frei wählen können: Wenn Sie Ihr Glück als Händler versuchen wollen, richten Sie Ihr Schiff eben als Handelsschiff ein. Möchten Sie als Wing Commander 2-Fan dagegen Ihr Leben als erfolgreicher Kampfpilot weiterführen, dann können Sie dies ebenfalls tun. Auch jede denkbare Art von Zwischenstufen ist erlaubt: Werden Sie kämpfender Händler, handeltreibender Kämpfer, Gelegenheitspirat oder anerkannter Söldner - Ihr Schicksal bleibt Ihnen überlassen.

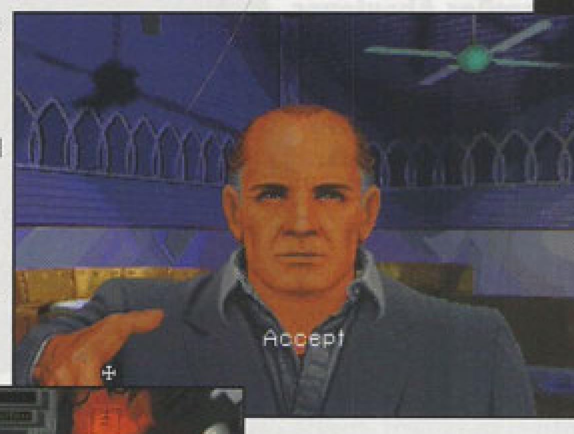
Wem das alles bekannt vorkommt, liegt damit nicht falsch. Das Spielsystem von Privateer hat große Ähnlichkeit mit dem des erfolgreichen Weltraumhandelsspiels Elite. Beispielsweise kaufen Sie auch hier auf Agrarplaneten billig Lebensmittel ein und machen diese auf industrialisierten Planeten oder Raumstationen - mit Gewinn - wieder zu Geld. Mit den erwirtschafteten Profiten rüsten Sie Ihr Schiff um zusätzlichen Laderaum, bessere Waffen oder einen stärkeren Antrieb auf. Sie können sich natürlich auch



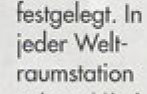


Vor und nach der Landung - alle Planeten und Raumstationen haben unterschiedlich aussehende Raumdocks (rechts).

Akzeptieren Sie den Auftrag dieses Maklers? Überlegen Sie gut! Im Gegensatz zu Strike Commander sind Raumpiloten nämlich nicht auf Vermittler angewiesen. Es gibt viele Möglichkeiten, sein Geld zu verdienen. Der freundliche Herr auf Ihrem Screen (unten) etwa hat sich für die Piraterie entschieden.







gleich ein neues und besseres Schiff anschaffen. Neben dem eigenständigen Handeln gibt es, wie von Wing Commander 1 und 2 her gewohnt, auch festgelegte Missionen, etwa Kampf-, Begleit- oder Bewachungsaufträge, mit denen Sie sich über Wasser halten können. Diese Wahlfreiheit macht Privateer besonders interessant. Auch die Abfolge und der Inhalt der Missionen sind nicht von vornherein festgelegt. In jeder Weltraumstation findet der Spieler einen Mission-Computer, eine Art BTX-Terminal für Aufträge. Welche der angebotenen Missionen Sie jeweils übernehmen, entscheiden Sie frei nach Ihren persönlichen Möglichkeiten und dem gebotenen Entgeld. Manche Aufträge setzen beispielsweise einen "Hyper Jump Drive" voraus. Dieses Zusatzteil für das Raumschiff ist aber keineswegs billig und so werden Sie sich in der Anfangszeit mit leichteren Eskortieraufträgen oder einigen Handelsflügen abgeben müssen. Die meisten Missionen werden übrigens per Zufallsgenerator erstellt. Sollten Sie also das Spiel noch einmal von vorne beginnen wollen, finden Sie eventuell ganz andere Aufträge vor, was auf lange Frist sogar gesteigerten Spielspaß bedeuten könnte.

Die Grafik

Die grafische Aufmachung erinnert mehr an WC 2 als an Origins jüngste 3D-Action-Simulation Strike Commander. Alle Raumschiffe, Asteroiden, Raumbasen werden als Bitmaps dargestellt - Polygone werden im ganzen Spiel nicht verwendet. An der Detailtreue aller Objekte wurde fleißig gearbeitet: Im neuen Privateer-Grafiksystem erscheinen Objekte, denen man sich bis auf kurze Distanz nähert, nicht mehr als grobklotzige Gebilde, sondern bleiben bis ins Detail recht gut erkennbar. Da nicht, wie bei Strike Commander, rechenintensive Mischformen aus Vektor-, Gauraud- und Bitmap-Grafik verwendet wurden, sondern exklusiv Bitmaps, hält sich die Prozessorauslastung auch einigermaßen in Grenzen: Der Hersteller empfiehlt als geeignetes System einen 386er mit 33MHz. Die gegenwärtige Beta-Version wurde von uns auf einem 486/66 getestet. Ob sich die Herstellerempfehlung letztendlich als sinnvoll erweist, werden Sie in unserem ausführlichen Volltest lesen können. Festhalten läßt sich jetzt bereits, daß die schnelle 3D-Grafik auf alle Fälle zum Besten gehört, was auf dem PC jemals zu sehen war.





New Oxford (oben) ist ein Universitätsplanet im Gemini-Sektor. Auf einem Mission-Computer, wie hier rechts, können Sie fast wie am BTX-Terminal aus einer Datenbank von Missionen die richtige für sich aussuchen.



Der blaue Nebel ist ein Schwarzes Loch - an solchen Stellen sind Hyperspace-Sprünge möglich.

Der Sound

Ist die Leistung der Grafikprogrammierer schon mehr als erstaunlich, so gebührt dem Sound erst recht größte Anerkennung. Was über die Kombination Soundblaster 16 ASP/WaveBlaster zu hören war, zählt ebenfalls zum äußersten des derzeit Machbaren. Auf die Unterstützung spezieller Soundkartenfunktionen wurde übrigens fast völlig verzichtet: In den ungetrübten Genuß der Begleitmusik kommen jetzt nur noch Spieler, die eine Soundkarte mit General Midi-Unterstützung im Rechner stecken haben. Für die Sprachausgabe sollte ein SoundBlaster oder eine kompatible Karte vorhanden sein. Das Bedauern über diese vermeintlichen Allüren Origins legt sich spätestens dann, wenn man die Midi-Begleitmusik einmal live mithören konnte: So etwas läßt sich nur über General Midi realisieren! Eine Unzahl verschiedener Musikstücke, im Grunde für jeden der 60 Planeten und Raumstationen ein anderes, machen Privateer zum neuen Referenzprogramm, was Spiele-Begleitmusik angeht.

Daten und Fakten

Wing Commander - Privateer

Kategorie: Space Combat- und Handelssimulation
Hersteller: Origin
Autoren: Joel Manners und Chris Roberts
Hardware: Ab 386 SX aufwärts
RAM: 4 MByte benötigt
Grafik: Standard-VGA, 256 Farben
Sound: AdLib, SoundBlaster, General Midi wird unterstützt
Harddisk: ca. 21 MByte
Sprache: englisch
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur

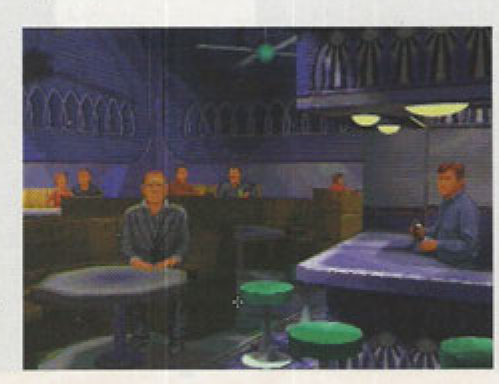
Herstellerempfehlung:
386/33 oder besser, SoundBlaster- und General Midi-kompatible Soundkarte, Joystick

Die Steuerung

Zum Thema Handling läßt sich eigentlich nur eines sagen: Wer mit Wing Commander 2 zurechtgekommen ist, wird sich auch in Privateer nach zehn Minuten gut zurechtfinden. Im Weltraum kann zwischen Tastatur-, Maus- und Joysticksteuerung gewählt werden, wobei dem Joystick aber eindeutig der Vorzug zu geben ist. Wieder reagiert das Raumschiff prompt und exakt auf alle Steuerkommandos, die Tastenbelegung ähnelt bis auf einige kleinere Abweichungen der von WC 2. Die Kämpfe verlaufen ebenfalls nach dem selben Schema. Sobald man ein Objekt auf dem Radar-Scanner entdeckt hat, kann das Raumschiff (bzw. bei mehreren Angreifern das näheste Raumschiff) mittels Zielautomatik anvisiert werden. Ein weißer Rahmen erleichtert das Verfolgen des "gelockten" Feindes - ab dann gilt es nur noch, geschickt zu manövrieren und gut zu zielen. Sein Schiff kann der Spieler - je nach Geldbeutel - auch mit den unterschiedlichsten Sonderwaffen und -schilden ausrüsten. Um alle Möglichkeiten, die Privateer hier bietet, auszutesten, war ein Tag natürlich zu kurz. Auch hier müssen Sie sich noch bis zum Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden.

Und sonst?

Für die Komplexität des Spiels ist dessen Umfang mit rund 20 MByte fast etwas schmal ausgefallen. Von Origin ist man in puncto Platzverbrauch schließlich einiges gewöhnt...
Was uns bis jetzt noch nicht bekannt ist: Auf welches Endziel steuert der Spieler bei Privateer eigentlich hin? Gilt es, der reichste Abenteurer des Gemini-Sektors zu werden? Wohl kaum. Die Endversion wird also doch noch für eine Überraschung gut sein. Zeitgleich mit Privateer wird übrigens auch ein Speech Pack erscheinen, mit dem alle Funksprüche im Raumflug zu hören sind.



In den zahlreich vorhandenen Bars können Kontakte geknüpft und Neuigkeiten erfahren werden.

Eine der eindrucksvollen Start- und Landesequenzen, die auch im dritten Teil der Wing Commander-Saga vorkommen.





Sechs verschiedene Wesen in einer Person - die eindrucksvollen Morphing-Sequenzen kann man hier leider nicht sehen.

Shadow Caster

Adventure-Exot

Mit Shadow Caster steht demnächst ein ungewöhnliches Actionadventure zur Veröffentlichung an, das auf den ersten Blick leicht an ein Rollenspiel erinnert. In einer Labyrinth- und Dungeonwelt gehen Sie auf die Suche nach einem geheimnisvollen Schrein.



Shadow Caster fällt durch viele Besonderheiten auf: Der Spieler hat zum einen die Möglichkeit, sich in sechs verschiedene Wesen - etwa einen Drachen, ein Froschwesen oder einen Golem - zu verwandeln, um seine Aufgabe zu meistern. In jeder Erscheinungsform kann dabei auf andere Fähigkeiten und Begabungen zurückgegriffen werden. Als Froschwesen beispielsweise können wassergefüllte Labyrinthe auch von "innen" erforscht werden, als muskelbepackter Löwenmensch fällt dafür das Kämpfen umso leichter. Wirklich beeindruckend ist vor allem die grafische Umsetzung: Eine sauber und schnell scrollende 3D-Umgebung vermittelt eine ähnlich stimmungvolle Spielatmosphäre wie Ultima Underworld 2. Im Gegensatz zu Underworld sind die Dungeons aber streng in quadratische Blöcke aufgeteilt, d.h. alle Wände setzen sich wie bei den beliebten 3D-Labyrinthspielen von ID-Software (Spear of Destiny, usw.) aus planen Elementen zusammen. Dieser Umstand wirkt sich allerdings kaum auf die Faszination aus, die die 3D-Grafik wegen des unglaublich flüssigen Scrollings und der



Die Dungeons sind reichlich mit dreidimensionalen Objekten bestückt. Rechts sehen Sie zwei Ihrer Gegner.





Der Froschmensch kann seine besonderen Fähigkeiten nur in wassergefüllten Gängen beweisen.

mystischen Wandgestaltung dennoch ausübt. Bei den Gegenständen und Monstern, die sich zwischen den Wänden bewegen, sieht es leider nicht ganz so gut aus: Aus der Ferne wirkt die Zeichnung der Gegner noch recht detailliert, kommt man im Kampf aber näher an ein Wesen heran, so wirkt es sehr unrealistisch aus zu groben Klötzen zusammengesetzt.
Für Rechner mit etwas weniger Pferdestärken wurde übrigens zusätzlich die Option integriert, den bewegten Bildausschnitt bis auf ein Viertel der Bildschirmoberfläche zu verkleinern. Deshalb kann selbst auf einem langsamen16 MHz-Rechner noch mit einigermaßen flüssigem Scrolling gerechnet werden.

Mauskomfort

Die Benutzeroberfläche ist in erster Linie für Mausbedienung ausgelegt: Wie bei neueren Adventures inzwischen üblich, werden alle Aktionen über einen Klick auf der Menüleiste angewählt. Gegenstände, die im Sichtfenster zu sehen sind, werden ebenfalls durch direkten Mausklick aufgenommen und zur Anwendung gebracht. Für manche Spieler mag höchstens die Einbeziehung der rechten Maustaste noch etwas gewöhnungsbedürftig sein - zur Anwendung kommt dies beispielsweise im Kampf oder beim Aufnehmen von Gegenständen.
Die verschiedenen Labyrinthe - überirdisch, in Dungeons, in Gruselschlössern oder unterirdischen Minen - durchquert der Spieler aus der eigenen Sichtperspektive. Den eigenen Körper sieht man deshalb nur am rechten Bildschirmrand als stehendes Bild oder während des Kampfes, wenn eine Faust oder ein Bein in die Richtung des Gegner schnellt.

Schonkost

Wer sich nicht durch unverständliche Menüs quälen will, keine komplizierten Zaubersprüche im Handbuch nachschlagen will und reichlich Action auch in einem Adventure schätzt, wird bei Shadow Caster vermutlich goldrichtig liegen. Genau an diesen Schlag von Computerspielern wurde in dem Abenteuer nämlich durchgehend gedacht: Vom Automapping bis zur Maussteuerung richtet sich alles an Liebhaber unterhaltsamer und leichtverdaulicher Spiele.

Thomas Borovskis ■

Daten und Fakten

Kategorie: 3D Action-Adventure
Hersteller: Origin
Autoren: Raven Software
Hardware: Ab 386 SX aufwärts
RAM: 2 MByte benötigt
Grafik: Standard-VGA, 256 Farben
Sound: AdLib, SoundBlaster, General Midi wird unterstützt
Harddisk: ca. 8 MByte
Sprache: englisch
Steuerung: Maus, Tastatur



Das Scrolling ist besonders flüssig und schnell. Die obige Sequenz vermittelt einen ersten Eindruck der beeindruckenden Virtual-Reality-Grafik.



Im Nebeldungeon wurde an gruseligem Inventar nicht gespart.



DSA 2 - Sternenschweif

Sternengucker

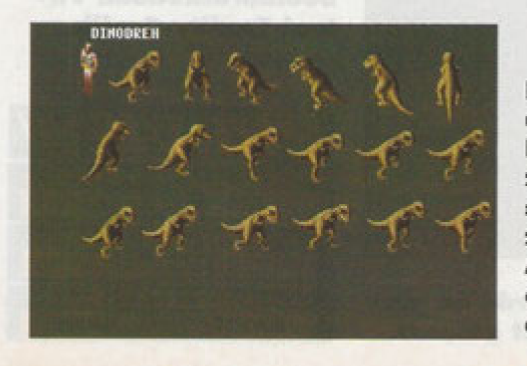
Was für ein Monat... Wieder zog die Zeit ins Land, ohne daß ich verkünden kann, daß das Spiel fertig ist; aber immerhin, wir sind der Sache schon ein deutliches Stück nähergekommen. Jeder hier hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um der Vollendung des zweiten Teils der Nordland-Trilogie so schnell wie möglich näherzukommen.

■ Von Guido Henkel

Fantasy Productions haben uns vor einigen Tagen das letzte Dungeon zu "Sternenschweif" zugesandt. Es handelt sich hierbei um ein Freiluftdungeon in Form eines Sumpfes. Leider haben sich unsere Storyboarder hier etwas überschätzt und auch unsere Fähigkeiten zur Umsetzung ins Programm leicht überbewertet. Dieses Dungeon war alleine so groß wie 64 Levels aus der Schicksalsklinge. Einmal abgesehen davon, daß dies eminente Speicherprobleme mit sich bringt, stellte sich auch die Frage, ob es wirklich Spaß macht, ein so riesiges Dungeon zu spielen. Nach einigen Diskussionen kamen wir gemeinsam zu dem Schluß, daß der Spielspaß unbedingt an erster Stelle zu stehen hat und so wurde dieses Dungeon auf ein verwertbares Maß gekürzt. Schade eigentlich, daß niemand wohl jemals das Original zu Gesicht bekommen wird, aber in solchen Momenten ist es einfach wichtiger, abzuwägen, was dem Spiel mehr zuträglich ist. Auch nach seiner zweiten Bearbeitung ist dieses Dungeon allerdings eindeutig der Dreh- und Angelpunkt der gesamten Story, mit einigen interessanten Gegnern und einer Menge Geheimnissen. Tja, auch dies sind Probleme, mit denen man bei der Entwicklung eines so großen Spieles zu kämpfen hat, doch lassen sie sich meist recht schnell ausräumen.
Laßt uns nach diesem Ausflug in aventurische Gefilde mal wieder einen Rundumblick über die Monitore unserer Mitarbeiter werfen. Nach all den Mühen und dem hartnäckigen Kampf mit unzähligen Programmfehlern - einer legte die ganze Programmierertruppe quasi für eine Woche lahm - fangen wir diesmal am besten mit einem unserer Grafiker an.

Schlingpflanze

Bernd hat ein neues Monster erschaffen, das Euch das Leben in den Sümpfen Aventuriens schwermachen soll. Schlinger nennt man ihn und er sieht aus wie ein Saurier, die ja sowieso eben wieder ziemlich in Mode gekommen sind. Doch auch hier stellten



Drachen und andere Kreaturen zeichnen sich durch zahlreiche Animationsstufen aus.



Der Magier und seine Schüler: Phantastische Cut-Scenes.

sich sofort wieder die üblichen Fantasy-Grafiker-Probleme. "Wie greift ein Schlinger an?" oder "Wie reagiert der wohl auf einen Treffer?" So banal dies auch klingen mag, so schwer ist es, wenn es den Betrachter später wirklich überzeugen soll.

Ein ganz freudiges Ereignis traf diesen Monat dann auch unseren armen, geplagten Grafiker wie eine Bombe. Nachdem die ersten Monster fest ins Programm eingebunden waren, stellten wir fest, daß einige der Animationen zu groß und weitausholend waren, so daß wir es unserem Bernd überließen, all die in mühevollster Akribie "unpassend" gezeichneten Monsteranimationen noch einmal zu ändern. Wer also denkt, daß das Erstellen von Computerspielen nur ein Heidenspaß ist, hat sich da wirklich arg verschätzt. Bernd - und viele andere Leute - wissen da ein Lied zu singen, das von Thorwal bis nach Al Anfa reicht. Es bekommt eben keiner etwas geschenkt. Um ihn allerdings ein wenig zu entschädigen, durfte er auch einer seiner anderen Neigungen nachkommen - dem Schreiben. Da Fantasy Productions einige Texte in ihrer Dokumentation vergessen hatten und wir dringend noch einige Textpassagen für Locations benötigten, nahm er sich die Zeit, diese zu erstellen; zur eindeutigen Erheiterung aller.



Ein Bordell darf im Fantasyland natürlich nicht fehlen.

Kontaktbereitschaft

Horst hat nun sämtliche Locations be- und überarbeitet. Da der Ablauf der Locations gegenüber der "Schicksalsklinge" zum Teil erheblich variiert, mußte auch hier mehr Zeit investiert werden



Grimmige Zwerge und Gnome kennen weder Freund noch Feind. Erbarmungslose Gegner.

als ursprünglich geplant. Jede Location hat nun einen eigenen Dialog. Immer wiederkehrende Standarddialoge, wie Ihr sie aus der "Schicksalsklinge" vielleicht noch kennt, gibt es also nicht mehr. Da wir aber noch immer eine Unmenge an Locations für Euch bereithalten, hatte Horst neben der Programmierung der Locations auch noch die Aufgabe, all die dazugehörigen Dialoge zu generieren und einzubinden. In diesem Zusammenhang fällt mir eben ein, daß in "Sternenschweif" auch all Eure Dialogpartner über eigene Portraits verfügen, sich also nicht laufend wiederholen, wie das im ersten Teil noch der Fall war. Wenn sich das nach einer Menge Arbeit anhört, habt Ihr recht. Es ist verteufelt schwer, all die Querverweise, Dialoge, Leute und Namen unter einen Hut zu bringen, ohne komplett den Überblick zu verlieren und irgendwelche Handlungsstränge einfach mal so zu vergessen. Der Spieler wird davon nur profitieren, denn Aventurien wird sich ihm lebendiger und realer präsentieren denn je. Weil allerdings all die Textchose nicht genug war für Horst, erbarmte er sich gleich noch der Aufgabe, zu all den Locations die Animationen zu erstellen. Unsere Grafiker - Vadim allen voran - zeichnen die Animationen zwar, doch kann man das Dateiformat, wie es herkömmliche Programme abliefern, in den seltensten Fällen wirklich verwerten. Gründe gibt es da eine Menge. Das eine Format ist zu speicherintensiv, das andere zu rechenzeitintensiv, ein weiteres ist beides, zu groß und zu langsam. Ihr seht also: unbrauchbar. Aus diesen Gründen haben wir hier im Haus unsere eigenen Datenformate entwickelt, die genau unseren Anforderungen entsprechen. Sämtliche Grafiken und Animationen müssen dann allerdings in eines dieser Datenformate umgewandelt werden, was besonders im Falle von Animationen oftmals sehr langwierig und mühsam ist, da wir dem Player - das ist die Abspielroutine - genau mitteilen müssen, wann sich im Bild wo etwas wie verändert. Und neben all dieser Arbeit hatte Horst doch noch genügend Zeit, sich einen Strafzettel über DM 500 für vorlautes Plappern in den Chefetagen einzufangen. Bezahlt hat er ihn bis heute nicht... Aber lange schau ich mir das nicht mehr an, Horst!

Mit eiserner Hartnäckigkeit hat sich Lothar nach wie vor in das Reisesystem verbissen. Im jetzigen Stadium ist es sogar bereits testfähig. Nachdem er im Laufe des Monats die Reisestreckenfeatures fertiggemacht hatte, sind nun auch die 200 Reisepunktfeatures bereits programmiert - wenn auch noch nicht perfekt. Zu diesem Zweck allerdings haben wir nun die ersten Playtester im Haus, die sich solcher "Kleinigkeiten" gerne annehmen. 450 Reisefeatures bietet "Sternenschweif" nun dem willigen Spieler. Das ist mehr als dreimal so viel wie in der "Schicksalsklinge" und dazu sind sie deutlich filigraner ausgearbeitet als dort und bestehen nicht mehr zum Großteil aus immer wiederkehrenden Jagdszenen oder ähnlichem. Manchmal denke ich, daß das Reisesystem allein beinahe schon ein ganz passables Spiel hergemacht hätte, aber das ist uns ja nicht genug!

Ein Bild des Reisebildschirmes konntet Ihr ja bereits vorigen Monat begutachten. Was Ihr allerdings nicht sehen konntet ist, wie die 2x3 Bildschirmseiten große Landkarte auf dem Bildschirm herumscrollt und sich die Grafiken in der Statusanzeige an der Seite laufend anpassen, je nachdem, wie sich das Wetter oder die Landschaft während Eurer Reise verändert. Er hat es also auch geschafft, Horsts vorprogrammierte Module erfolgreich in das System zu integrieren. Und eins dürft Ihr mir glauben: es sieht wirklich beeindruckend aus... und macht Spaß! Um soweit zu

Das Dialogsystem wurde weiter verbessert und kann nun mit einer Reihe nützlicher Optionen aufwarten.



Der Drache gehört zu den beeindruckendsten Kreaturen Aventuriens. Ein Leckerbissen!

kommen, mußte er allerdings auch noch eine Menge Text bearbeiten, in ein für das Programm verwertbares Format bringen und die dazugehörigen Dialoge generieren, die von Fantasy Productions in einer Rohform angeliefert wurden.

Hexe, Hex - eine Goldtruhe

Den dankbarsten Job des Monats hatte, wieder einmal, Vadim. Nachdem er noch einige Locationgrafiken gezeichnet hatte, die wir nachträglich hinzufügten, um die grafische Repräsentation immer den beschriebenen Gegebenheiten anzupassen, begann er, die Städte- und Dungeongrafiken zu entwerfen. Dabei hatte er zusätzlich noch das Glück, daß sich sein Zeitplan an dieser Stelle genau mit meinem deckte und er so sofort im Programm sehen konnte, wie seine Arbeiten im Ganzen wirken. Es war schon toll, einfach sagen zu können, "Ich brauche mal eben eine goldene Truhe" und kurz darauf prangte sie bereits in einem Dungeon. Wir haben auch versucht, das Aussehen der Dungeons so genau wie möglich an die Vorlage von FanPro anzulehnen. Ein Keller sieht also aus wie ein Keller, und wenn's dann in einen unterirdischen Tempel geht, wird's entsprechend prunk- und prachtvoll. Dasselbe gilt an sich natürlich auch für die Städte, wenn auch nicht so detailliert wie in den Dungeons, da es ansonsten unseren verfügbaren Speicherrahmen gesprengt hätte. Wir sind mit der Ausarbeitung dieser Dinge zwar noch nicht zu Ende, doch sieht man schon jetzt einige tolle Ergebnisse, die sicher auch Euch gefallen werden. Neben dieser Dungeon- und Stadtprogrammiererei habe ich auch noch einige Korrekturen an unserem erweiterten Dialogsystem angebracht. Ich habe Euch noch gar nichts davon erzählt? Wie nachlässig! Außer den Dialogen, wie beim letzten Mal, gibt es in "Sternenschweif" ein Dialogsystem, in dem Ihr Euch mittels Schlüsselwörtern mit Euren Gesprächspartnern verständigen könnt. Neben den herkömmlichen Dialogen ergibt sich dadurch ein immens breites Spektrum an Möglichkeiten, mit Nicht-Spieler-Charakteren im Spiel zu kommunizieren, was der Atmosphäre und Dichte des Spieles in diesem Fall recht zuträglich ist. Nebenher habe ich dann noch einige Musikstücke für das Spiel bearbeitet. Da wir unser Soundsystem in der Zwischenzeit noch einmal erweitert haben, ist es uns nun sogar möglich, General MIDI Instrumente anzusteuern. Hierzu zählen vor allem die neue Roland SCC-1-Karte und natürlich der WaveBlaster von Creative Labs. Der Sound dieser Teile zieht einem echt die Socken aus - und wir sind stolz darauf, sie unterstützen zu können. Langsam habe ich auch angefangen, einmal die Soundeffekte zu sammeln. Dies geschieht zuerst auf Band, zur Bearbeitung mit Studio-Effekten, bevor sie digitalisiert werden und ins Programm kommen. Sicherlich denken meine Nachbarn schon, ich sei tot, bei all dem Gepoltere, Geheule, Schwertklirren und Geschrei.

Der Kampf gegen den Drachen

So, zum Abschluß dieses Artikels möchte ich Euch nun einen Freund von uns vorstellen. Es ist "Arkandor der Drache". Arkandor ist das beste Beispiel für einen Spezialkampf in "Sternenschweif". Wir haben hier das gesamte Augenmerk auf einen einzigen Gegner konzentrieren können, was den Vorteil hat, daß wir ihn mit Fähigkeiten und grafischen Effekten nur so spicken und ihn obendrein noch das Sprechen lehren konnten. Arkandor ist mit Sicherheit eines der größten Highlights dieses Spieles. Es gehört für die Abenteurer schon eine Menge dazu, sich einem so finster dreinblickenden Drachen zu nähern, geschweige denn, ihn zum Kampf herauszufordern. Hans-Jürgen verbrachte viel Zeit damit, diesen Kampf, der nur einer unserer Spezialkämpfe ist, zu realisieren, die Reaktionen zu planen, zu programmieren und Arkandors gesamtes Auftreten den Helden gegenüber umzusetzen. Am Ende hatten wir einen Drachen, wie ich ihn in einem Computerspiel noch nie überzeugender gesehen habe! Bevor sich Hans-Jürgen allerdings diesem speziellen Liebling widmen konnte, hatte er noch eine Menge Arbeit an den herkömmlichen Kämpfen zu tun. Die Intelligenz der Gegner und des Computerkampfes sind fertig. Auch hier machen sich momentan bereits die ersten Playtester daran, das Kampfsystem auf Herz und Nieren zu prüfen.
Wir sind mit unserem Entwicklungstagebuch nun fast am Ende, obwohl noch längst nicht alle Arbeit gemacht ist. Aus diesem Grund werde ich Euch nächsten Monat noch einmal einen kurzen Abriß über den Stand der Dinge geben, um Euch die Wartezeit auf das fertige Spiel etwas zu verkürzen.



Allein der Kopf des Drachens erfordert mehrere Animationsstufen.

Doch wie es meist in fremden Ländern zu fremden Zeiten so ist, gab es Menschen, die mit diesem guten König überhaupt nicht zurechtkamen. Und in diesem Fall war es die abgrundtief häßliche Hexe Scotia, die den König entthronen und sich die Macht unter den Nagel reißen wollte. Und dieser Inbegriff des Bösen hatte auch die besten Vorraussetzungen für den Job, hatte sie doch aus einem verschütteten Tempel die Nether Mask gestohlen. Damit konnte das häßliche Weib sich in viele verschiedene Gestalten, wie z.B. eine holde, blonde Schönheit oder eine listige Krähe, verwandeln. Die Zeit des Zuckerschleckens war für die Bewohner des glücklichen Königreichs vorüber.
Der König sandte nun die Aufforderung aus, daß sich alle Helden in seinem Schloß einfinden sollten, um an seiner Seite gegen die Hexe und ihre Armee der Finsternis zu kämpfen. Und so kamen der Helden gleich vier. Von diesen vieren können Sie sich einen aussuchen, um seinem schwachen Körper einen starken Geist zur Seite zu stellen.

Instant-Helden

Die aus vielen, oder besser, fast allen Rollenspielen bekannte Charaktergenerierung entfällt bei Lands of Lore vollständig. Sie haben am Anfang vielmehr die Qual, sich aus vier sehr unterschiedlichen Instant-Helden einen auszusuchen. Und so wandern Sie zu Beginn alleine durch die gefährliche Welt der Länder der Legenden, bis sie glücklich die ersten Gefährten finden, die sich Ihnen anschließen. Doch diese Helden verabschieden sich leider meist auch bald wieder, so daß Sie die maximale Gruppengröße von drei Personen nur über einen Teil der Spielzeit beibehalten können.

Ein wahrer Grafikzauber

Während Sie sich durch das Spiel bewegen, sehen Sie die Welt mit den Augen Ihrer Helden, also in 3D. Doch im Gegensatz zu den bis jetzt erschienenen Rollenspielen dieser Art wird das Sichtfenster nicht ruckartig, sondern sanft gescrollt. Die gleiche Verbesserung hat auch die Animation der Feinde erfahren. Sie kommen langsam, Pixel für Pixel, näher und werden nicht, wie etwa noch bei Eye of the Beholder, in drei Schritten herangezoomt. Für Animationen hat man bei diesem Werk sowieso sehr viel Verständnis gehabt: Die Portraits der Helden lächeln bei erfreulichen Anlässen, verziehen das Gesicht, wenn sie einen Schlag über den Schädel bekommen und schließen die Augen, wenn sie schlafen.
Sonst kommen in dem Spiel viele bildschirmfüllende Grafiken vor, in denen der Spieler mit der Maus Gegenstände manipulieren oder an sich nehmen kann. Gegenstände - bis auf Rüstungen und Waffen - werden in einem Gemeinschaftsinventory verstaut, die Rüstungen und Waffen können Sie den Charakteren auf einem Extrabildschirm anziehen. Der Sound paßt sich den grafischen Gegebenheiten an; er bietet Unmengen digitalisierter Effekte und mehrere sowohl melancholische und spannende als auch fetzige Melodien, die man in einem Rollenspiel teilweise nicht erwartet hätte.



Lands of Lore: The Throne of Chaos

Hexerei und kühne Ritter

In einem fremden Land in einer fremden Zeit lebte ein guter und gerechter Herrscher, der von seinen Untertanen geliebt und verehrt wurde.







Nichts für Hardcore-Strategen

Lands of Lore verläßt sich sehr stark darauf, durch äußere Effekte wie Grafik und Sound den Spieler zu verzaubern. Hardcore-Rollenspieler werden von Lands of Lore bestimmt enttäuscht sein. Das ganze Spielsystem baut nicht auf den sonst allgegenwärtigen Experience-Points auf. Die Fertigkeiten Kampf, Stehlen und Magie verbessern sich mit jeder Anwendung. Damit können Sie je nach Bedarf Allround-Talente oder Spezialisten heranziehen. Der Echtzeit-Kampf funktioniert wie bei Eye of the Beholder. Sie klicken auf zwei verschiedene Knöpfe, je nachdem ob Sie zaubern oder zuschlagen möchten. Doch natürlich können sich die Helden nicht nur prügeln, sondern auch unterhalten.

Small Talk

Diese Unterhaltungen können durch verschiedene Buttons in ihrem Verlauf beeinflußt werden. Die Automappingfunktion ist sehr gut gelöst worden. Sobald man den magischen Atlas gefunden hat, wird eine Karte mitgezeichnet, auf der auch eine Legende mit alle wichtigen Sachen wie Geheimtüren, Läden und Animationen verzeichnet ist.

Im Vergleich mit den mehrere Seiten umfassenden Werten der "Das Schwarze Auge"-Serie mag dies für die einen ein großer Schritt vorwärts, für die anderen ein großer Schritt in die andere Richtung sein. Alles eine Frage des Geschmacks.

Lars Geiger ■

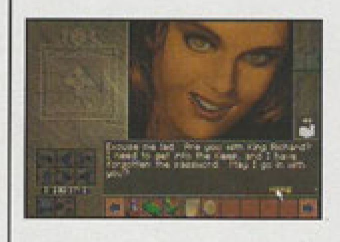
Der erste Auftrag



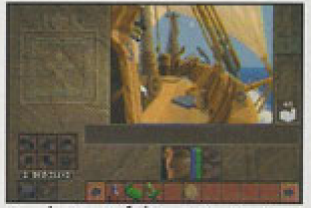
Gleich zu Beginn des Spieles werden Sie aufgefordert, sich zu ihrer königlichen Majestät zu begeben. König Richard gibt Ihnen den Auftrag, in den südlichen Ländereien den Rubin der Wahrheit bei einem gewissen Roland abzuholen.



Da König Richard Ihnen einen magischen Atlas angeboten hat, sehen Sie natürlich erst in seinen Gemächern vorbei, wo Sie selbigen bald finden. Bevor Sie nun das Schloß verlassen, holen Sie sich beim Berater Richards noch den Passierschein ab.



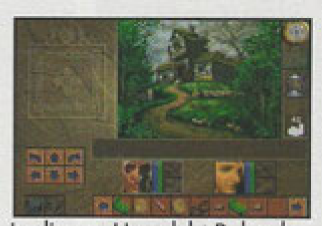
Die schönen Frauen sind immer die gefährlichsten. Durchtrieben und ... Naja, Sie wissen schon. "Nein, ins Schloß kann ich Sie nicht mitnehmen, aber haben Sie heute abend schon etwas vor?"



An der Werft liegt ein Boot für Sie bereit, das Sie aber nur mit dem Schreiben des Königs bekommen.



Hier in dieser Kneipe werden Sie neben einem Gefährten auch einen sehr nützlichen Gegenstand finden. Also scheuen Sie auch nicht davor zurück, einige Leute vielleicht in ihrer Privatsphäre zu verletzen, es kann sich nur lohnen.



In diesem Haus lebt Roland, der den Rubin der Wahrheit bewacht. Doch schon auf dem Weg hierher werden Ihnen die verdächtig vielen Orcs aufgefallen sein und zu allem Überfluß sieht das Haus auch noch so aus, als ob es gerade einen Angriff über sich ergehen lassen mußte. Was wird Sie innen erwarten?



Oh, Oh! Dieser nette und wohlerzogene junge Herr wird doch hoffentlich nichts gegen uns haben? Wen meint der überhaupt? - Vielleicht sollte man es mal mit einem Bluff versuchen! Obwohl, so unverschämt darf einem Helden (naja...) eigentlich keiner kommen.



Sind Sie wohl wieder mal etwas zu spät gekommen?! Aber auch große Helden müssen sterben, zum Glück kommen ja immer wieder neue nach!





Die Zaubersprüche







Heal

Heal ist der Standardheilungsspruch. Je mehr Energie Sie ihm zur Verfügung stellen, umso mehr Schaden kann er heilen. Bei maximaler Energie heilt er sogar die gesamte Truppe auf einmal. Doch nicht einmal die mächtigsten und stärksten Zauberer haben es geschafft, mit diesem Spruch die Toten wieder zum Leben zu erwecken. Also, probieren Sie es erst gar nicht.

Fireball

Der Fireball läßt je nach Stärke verschieden viele Feuerkugeln in den Bildschirm fliegen und zerstört alles, was sich vor dem Zauberer befindet. Dieser Spruch ist einer der beliebtesten in Kriegszeiten, wie Sie bei Ihren Wanderungen durch kriegsgeschüttelte Gebiete leicht feststellen können.

Lightning

Dieser Spruch ähnelt sehr seinen aus der Natur bekannten Ebenbildern. Je nach verwendeter Magiemenge variiert die Voltzahl des Spruches. Sehr geeignet, falls Sie wieder einmal im Auto sitzen und sich fragen, wo der Schlüssel ist, aber seine Vorzüge beim Bekämpfen unfreundlicher Zeitgenossen sind auch nicht zu übersehen.







Spark

Der Spruch Spark läßt den Zauberer Elektroschocks mit seinen Händen austeilen. Obwohl er ein sehr einfacher Spruch ist, ist er doch vor allem in gefährlichen Gegenden ein, sagen wir einmal, brauchbarer Gehilfe.

Freeze

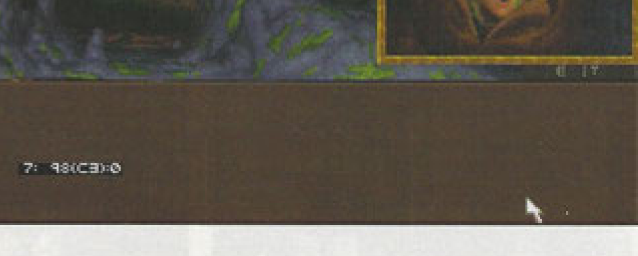
Dieser Spruch ist der Vorläufer unseres modernen Kühlschranks, je nach Stärke ist er mehr oder minder erfolgreich im Gefrieren von Hamburgern, Donuts oder auch Sumpflöchern. Es wird gemunkelt, daß einige böse Zeitgenossen diesen Spruch auch im Kampf benutzen. Na, wenn man da nicht gerne böse ist.

Hand of Fate

Beim Zaubern dieses Spruches erscheint eine riesige Hand, die sich zu einer Faust ballt und die Feinde vor Ihnen regelrecht niederschlägt. Sehr brauchbar, wenn es eng wird!



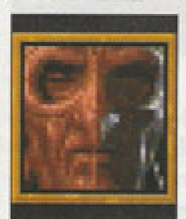




Die vier Helden

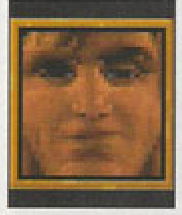
Wie schon im Text angedeutet, stellt Ihnen Lands of Lore vier verschiedene Helden zur Auswahl, mit denen Sie das Land erkunden, den König retten und die böse Hexe vernichten können. Diese Helden unterscheiden sich in ihren Vorzügen und Nachteilen sehr.

Ak'shel



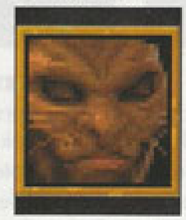
Warum dieser Magier Ak'shel und nicht Freddy heißt, wird wohl immer ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Die Macht der Magie ist stark in dieser Horrorfigur. Dafür müssen Sie aber leider starke Abstriche bei seiner Kraft und seiner Widerstandsfähigkeit hinnehmen.

Michael



Dieser junge Herr ist der typische Knüppel-aus-dem-Sack. Fast niemand kommt an ihm vorbei, ohne sich mindestens eine gebrochene Nase einzufangen. Für Schwert, Knüppel und Streitaxt sicher die beste Wahl, doch wenn er anfängt zu zaubern, ist es sicherer, auf der Gegnerseite zu stehen.

Kieran



Kraft und Magie, was ist das schon? Kieran ist einer der Katzenmenschen, der sogenannten (NEIN! nicht Kilrathi!) Huline. Er ist schnell, äußerst schnell! Aber dafür ist er weder sonderlich stark noch sonderlich magiebegabt. Sicher nicht die beste Wahl, wenn Sie mich fragen (aber wollen Sie mich überhaupt fragen?).

Conrad



Conrad ist das beste Beispiel für ein Allroundtalent. Er kann verhältnismäßig gut zaubern, verhältnismäßig gut kämpfen und sich sehr gut vor Angriffen schützen. Die ideale Wahl für den Einsteiger und nebenbei auch noch der "normalste" unter all diesen Horrorfiguren, Katzenmenschen und dümmlichen Haudegen.

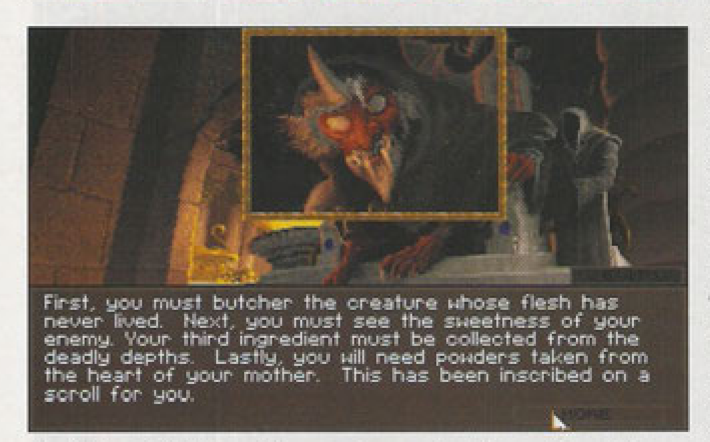
Statement



Wow! Mit Lands of Lore hat Westwood wieder einmal einen wahren Haken gegen die übermächtige Konkurrenz von Origin geschwungen. Technisch hat es sich im Vergleich zu seinem indirekten Vorgänger "Eye of the Beholder II", das auch heute noch mit seinen Spitzen-Grafiken und dem guten Sound überzeugen kann, gewaltig verbessert. Die Animationen sind viel zahlreicher und weicher geworden, der Sound hat sich ebenfalls um vieles verbessert. Der Spielwitz, der in Eye of the Beholder III (wohlgemerkt NICHT von Westwood, sondern von SSI programmiert) ziemlich besch...eiden war, ist da wie fast noch nie. Anfangs hätte ich Lands of Lore gerne eine höhere Wertung als z.B. Ultima VII Teil II gegeben, aber man merkt mit einiger Zeit doch leider die Nachteile dieser 3D-Welt. Während Ultima VII mit einer Detailtreue überraschen kann, die bis zu den Messern und Gabeln in der Schublade reicht, steht in der Häusern von Lands of Lore nicht einmal ein Stuhl. Meist herscht gähnende Leere. Des weiteren bleibt man bei Ultima VII nicht ganz so leicht wegen Nichtigkeiten stecken. Negativ fällt bei Lands of Lore auf, daß die Prügelorgien gegen Ende des Spieles aufgrund des Echtzeitkampfsystems zu Klickorgien werden. In einer Stadt kommt es z.B. zu einem großen Einfall der Feinde. Während Sie die ungefähr fünfzig bis sechzig Gegner vertreiben, von denen jeder im Durchschnitt sechs bis sieben Schläge (einschließlich der Schläge, die nicht treffen) braucht, verkrampft sich regelrecht Ihr Zeigefinger (Sie brauchen nicht nachzurechnen, es sind ca. 300-400 Mausklicks => Bodybuilding?). Lands of Lore ist sein Geld auf jeden Fall wert, ach was, Lands of Lore ist ein Hit!

Lars Geiger

Dungeon Master und Eye of the Beholder - die Vorgänger



Auf den Bildern dieser Doppelseite sehen Sie sagenhafte Zwischensequenzen, nervenzerfetzende Schergen der bösen Hexe und Szenen, die kein anderes Spiel aufbieten kann. Man nehme nur einmal die rasante Fahrt durch die dunklen Stollen der Urbish Mines. Da weht einem fast schon der Fahrtwind um die Nase. Perfekt animiert, sauberes Scrolling - toll!





Auch wenn er auf dem PC erst ziemlich spät verfügbar war, so ist Dungeon Master doch der Urvater aller Rollenspiele mit 3D-Perspektive. Als er vor langer, langer Zeit auf dem Amiga und dem damals noch stark verbreiteten Atari ST erschienen ist, war er das Rollenspiel schlechthin. Mit einer damals ansprechenden Grafik, guten Soundeffekten und einer ausgefeilten Benutzerführung konnte er auch viele Computerspieler ansprechen, die bis dato von Rollenspielen überhaupt nichts hielten.

Das ganze Geschehen lief im Dungeon Master in Echtzeit ab. Das heißt, wenn Sie Ihre Truppe kurz warten ließen, während Sie Kaffee holten, konnte es sein, daß sie bei Ihrer Rückkehr nur noch ein paar Knochen vorfanden, die ein zufällig vorbeigekommenes Monster freundlicherweise noch übriggelassen hatte...

Natürlich gab es auch viele Zaubersprüche, die, wie in Ultima Underworld, über verschiedene Kombinationen von Runen ausgelöst wurden.

Doch die PC-Fassung dieses Klassikers konnte leider überhaupt nicht mehr überzeugen. Obwohl sie erst vor ca. einem Jahr herausgekommen ist, hat sich die Grafik nicht verbessern können. Die VGA-Karte wurde mit lächerlichen 16 Farben gequält, die Qualität der Bilder konnte aber auch allein von den zeichnerischen Qualitäten her nicht mehr beeindrucken. Der Sound hat zwar immerhin alle gängigen Soundkarten unterstützt, aber warum sollte das ein Grund sein, sich um einen Preis, für den man Spiele wie Ultima, Eye of the Beholder oder auch Pools of Darkness bekommen kann, einen veralteten Klassiker zu kaufen?

Mit Eye of the Beholder wurde ein Wandel im Rollenspielebereich eingeläutet. Bis dahin galt die allgemeine Meinung, daß Rollenspiele nicht unbedingt eine großartige Grafik und Soundeffekte bräuchten. Eine gute Story, eine brauchbare Bedieneroberfläche und genügend verwirrende Regeln waren Garant genug, daß sich ein Spiel gut verkaufte. Vielleicht war auch deshalb die Rollenspielergemeinde zu dieser Zeit noch vergleichsmäßig klein.

Von Eye of the Beholder existieren mittlerweile drei Teile, wobei nur die ersten beiden von Westwood stammen, die schon damals zukunftsorientiert programmierten. Der dritte Teil, der von SSI-Programmierern entwickelt wurde, hat durch den Verlust der Westwood-Programmierer stark Federn lassen müssen. Weder inhaltlich noch technisch eine Meisterleistung!

SPECS & TECS



EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2MB EMS oder 1MB XMS benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Westwood

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	90%	85%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Von den drei Flippersimulationen, die wir in dieser Ausgabe unter die Lupe nehmen, hat Pinball Dreams mit Abstand die besten Referenzen vorzuweisen. Auf Commodores Amiga hält die Flippersimulation nämlich schon seit zwei Jahren eine große Fangemeinde fest in ihrem Bann.

Treue PC Games-Leser haben schon seit Wochen die Möglichkeit, sich als Beta-Tester ein eigenes Bild von der Qualität dieser Konvertierung für den PC zu machen: Die Demo-Version des Flippers "Ignition" von der Coverdisk 08/93 kann stundenlang an den Monitor fesseln. Bei der Endversion von Pinball Dreams, die inzwischen seit einiger Zeit in der Redaktion vorliegt, verhält es sich nicht viel anders. Die vier Tables bieten für jeden flipperbegeisterten PC-Besitzer fast unbegrenzten Langzeitspaß. Das auffälligste Merkmal des Flipper-Quartetts ist wohl der vertikal scrollende Bildschirmausschnitt: Während die Computerflipper der "ersten Generation" - wie David´s Midnight Magic und Pinball Wizard (beide einst realisiert für den C-64) - noch den Flippertisch als Ganzes auf dem Bildschirm darstellten, folgt der Bildausschnitt von Pinball Dreams dem Weg der Stahlkugel nach oben und unten. Das schnelle vertikale Scrolling verlangt natürlich auch einiges von Ihrem Computersystem: Erst ab 25 MHz aufwärts kann die PC-Version mit dem gleichnamigen Vorläufer für den Amiga mithalten. Sollte Ihr PC diese Power (386 DX!) nicht besitzen, so kann vom Kauf nur abgeraten werden.



Ignition (oben) und Beatbox. Bei Ignition treiben Sie die Highscore in unermeßliche Höhen, wenn Sie die Kugel in kurzen Abständen immer wieder durch die linke Kugelbahn nach oben schlagen. Pro Schuß winken 2.500.000 Punkte. Beatbox ist zwar schön bunt, verlangt aber harte Arbeit bis zur Könnerstufe.

Kein Schnickschnack, sondern solide Wertarbeit

Während sich "8 Ball Deluxe" und "Take-A-Break Pinball",

Pinball Dreams PC

Lang erträumtes Trauma

AWARD PC Games Disc & Mag

die wir Ihnen ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen, mit Unmengen an Spezialeffekten und digitalem Spielhallensound brüsten können, richtet sich Pinball Dreams eher an Freunde des klassischen Flipperspiels: Auf übertriebene 3D-Effekte und Sprachausgabe wurde völlig verzichtet - die ganze Rechnerpower fließt in die Berechnung einer besonders realistischen Ballbewegung und des flüssigen Bildschirmscrollings. Wer lange übt, wird von Pinball Dreams dann auch entsprechend belohnt: Die Realitätsnähe der Ballbewegung ermöglicht einem geübten Spieler sehr präzises Flippern. Beim Konkurrenten "8 Ball Deluxe" ist genau das nämlich eine der Schwachstellen: Selbst bei einem weit fortgeschrittenen Flipperer bleibt das Spiel überwiegend Glücksache. Mit Pinball Dreams verhält es sich in puncto Spielbarkeit eher wie seinerzeit mit David´s Midnight Magic: Wer fleißig übt, kann mit dem Ball nach einigen Abenden machen, was er will - sogar Bälle, die das Spielfeld über die Seitentaschen verlassen haben, können von einem

Profi durch geschicktes "Anrempeln" des Flippertisches (Spacetaste) wieder zurückgeholt werden. Ein "TILT" setzt natürlich auch hier gewisse Grenzen...

Unregelmäßigkeiten

Über das Spielprinzip muß nicht viel erzählt werden. Wirklich jeder Spielbegeisterte war schon einmal vor einem Flipperautomaten gestanden und hat versucht, mit gezielten Schüssen in die Kugelfallen und gegen Bonusmultiplikatoren Freispiele, Extrabälle und Highscores zu erreichen. Wer sich auf dem Flippermarkt gut auskennt und sich auf neuen Flippergeräten wie "Fish Tales" oder "Getaway" heimisch fühlt, dem werden die vier Tables von Pinball Dreams ziemlich veraltet vorkommen.



Leicht zu erlernen und leicht zu beherrschen: Bei Nightmare (oben) kommt zwar kaum Gruselstimmung auf, dafür ist der Tisch aber der beste im Quartett. Über Steel Wheel sollte man dagegen kein Wort verlieren - Prädikat "Fad und Öde".

Sonderoptionen wie Multibälle, Magnetspuren oder ähnliches sucht man dort dann auch vergeblich. Die vier Tables sind vom Design her und vor allem bei der Handhabung zwar angenehm abwechslungsreich, trotzdem vermißt man auf die Dauer neue Aspekte - etwa Sonderboni, die erst nach zähen Kämpfen erreicht werden können.

Das sind freilich Unregelmäßigkeiten, die die Freude am Spiel nur leicht mindern. Etwas ärger treffen den ehrlichen Käufer gewisse Eigenheiten des Programms, für die wir vergeblich plausible Erlärungen suchten. Zum einen wäre das die von Rechner zu Rechner stark schwankende Spielbarkeit: Wenn bei anderen Spielen die Mindestanforderungen an die Hardware (Wir empfehlen 386/33 Mhz!) erfüllt werden, verhalten sich die meisten Programme auf vergleichbaren Computern relativ ähnlich. Nicht so bei Pinball Dreams: Auf einem No-Name 386/33 verhielt sich die Kugel völlig anders als auf einem Escom 486/66, und da wiederum völlig anders als auf dem verbreiteten T-Bird. Was soll das? Obwohl man nächtelang geübt hat, steht man beim Duell gegen einen Freund auf dessen Rechner möglicherweise da wie ein blutiger Anfänger. Dieses Mysterium und die offene Frage, warum sich die Endversion um einiges schlechter spielen läßt als die hervorragende Demo-Version, hat Pinball Dreams in dieser PC Games-Ausgabe letztendlich sogar um den Titel "Spiel des Monats" gebracht.

Das "Spiel für Monate"

Wer das erwähnte "David´s Midnight Magic" kennt und schätzt, einen PC mit den nötigen Pferdestärken hat und ein Flipperspiel für monatelang anhaltenden Spielspaß sucht, sollte sich von diesen Schwächen nicht zu sehr beirren lassen: Von den drei Kandidaten, die in dieser Ausgabe vorgestellt werden, ist Pinball Dreams sicherlich die beste Wahl. Zwar kann es nicht mit den Spielhallensounds und Effekten des einen und nicht mit dem Witz des anderen konkurrieren, dafür erhält der Käufer aber auf lange Frist sicher den meisten Spaß für sein Geld.

Thomas Borovskis ■



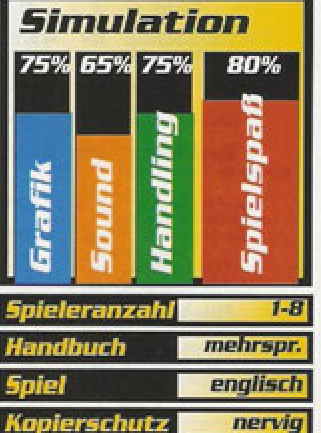
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 2,5 MB	Roland
MEM 530 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- unverschämter Kopierschutz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
21st Cen. Entertainment



RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	65%	75%	80%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	mehrspr.
Spiel	englisch
Kopierschutz	nervig

Eight Ball Deluxe

Quit Talking and Start Chalking!

Fast hätte man es sich denken können. Da wartet man ewige Zeiten auf das Erscheinen eines wirklich guten Flipper-Simulators, und wenn es dann endlich soweit ist, hat man plötzlich die Qual der Wahl...



Während Sie den einen der drei Konkurrenten, Pinball Dreams von Digital Illusions, schon als Light-Version auf unserer Cover-Disk bewundern konnten, schickt sich das eher unbekannte Eight Ball Deluxe an, den noch ungekrönten König des Pinball vom Thron zu stoßen. Kenner des Genres werden sicher schon am Namen gemerkt haben, daß es sich bei dieser neuen Simulation um die Umsetzung eines Original-Flipperautomaten handelt. Seit 1981 zieht der Eight Ball Deluxe Table seine Fans magisch an. Das Programmierteam um Peter Zuuring hat es sich zur Aufgabe gemacht, legendäre Tische als Computer-Simulationen zu realisieren. Eight Ball ist dabei der Auftakt zu einer ganzen Serie von Original-Umsetzungen. Weitere Knüller, wie Funhouse oder Royal Flush, sind bereits angekündigt.

Technik wie in Wirklichkeit

Vor den Programmierkünstlern kann man nur den Hut ziehen. In mühevoller Kleinarbeit erschufen sie eine perfekte Simulation des beliebten Klassikers. Anspruchsvolle Grafik und die dazugehörigen Original-Soundeffekte lassen dieses Spiel so realistisch erscheinen, daß man fast glaubt, vor dem echten Automaten zu stehen. Leider ist der Sample-Sound nicht 100% "rauschfrei", doch für astreine Flipperatmosphäre reicht er allemal. Auch an der Optik wurde nicht gespart.

Hier liegt auch der große Unterschied zwischen Pinball Dreams und Eight Ball. Merkt man beim ersten Vertreter trotz aller Optimierungen, daß es sich immer noch um einen "Synthetik-Flipper" handelt, bringt das Original-Design eine bisher ungekannte Realität auf den heimischen Bildschirm. Ein besonderer Gag: Man kann den Gesetzen der Physik mittels kleiner Tricks auf die Sprünge helfen. So läßt sich der Automat nicht nur einfach anrempeln, man kann sogar bestimmen, aus welcher Richtung der Stoß erfolgen soll. 45° rechts, 45° links oder frontal, wie hätten Sie´s denn gern? Aufpassen muß man mit dieser Art des Mogelns aber trotzdem: Zu schnell ist der Automat tilt und Ihre Kugel verschwunden. Mehrere Spielfaktoren sind frei wählbar. So läßt sich beispielsweise die Neigung des Tisches verstellen und sogar die Spannung der Bumper läßt sich verändern. Dies ist vor allem für Profis interessant, da bei höherer Spannung manche Hindernisse äußerst aggressiv reagieren und so dem Spiel abrupt ein Ende bereiten.

Die nächsten Highlights sind schon angekündigt: Funhouse und Royal Flush.

Einfach und genial

Ebenso einfach wie genial ist die Helpfunktion des Eight Ball

1 Skill Shot: Mit etwas Geschick bekommt man den Ball vom Start weg entweder über den A oder B Rollover. Ist der Pfeil darüber beleuchtet, gibt's 25.000 Punkte, wenn man das nächste Mal trifft.

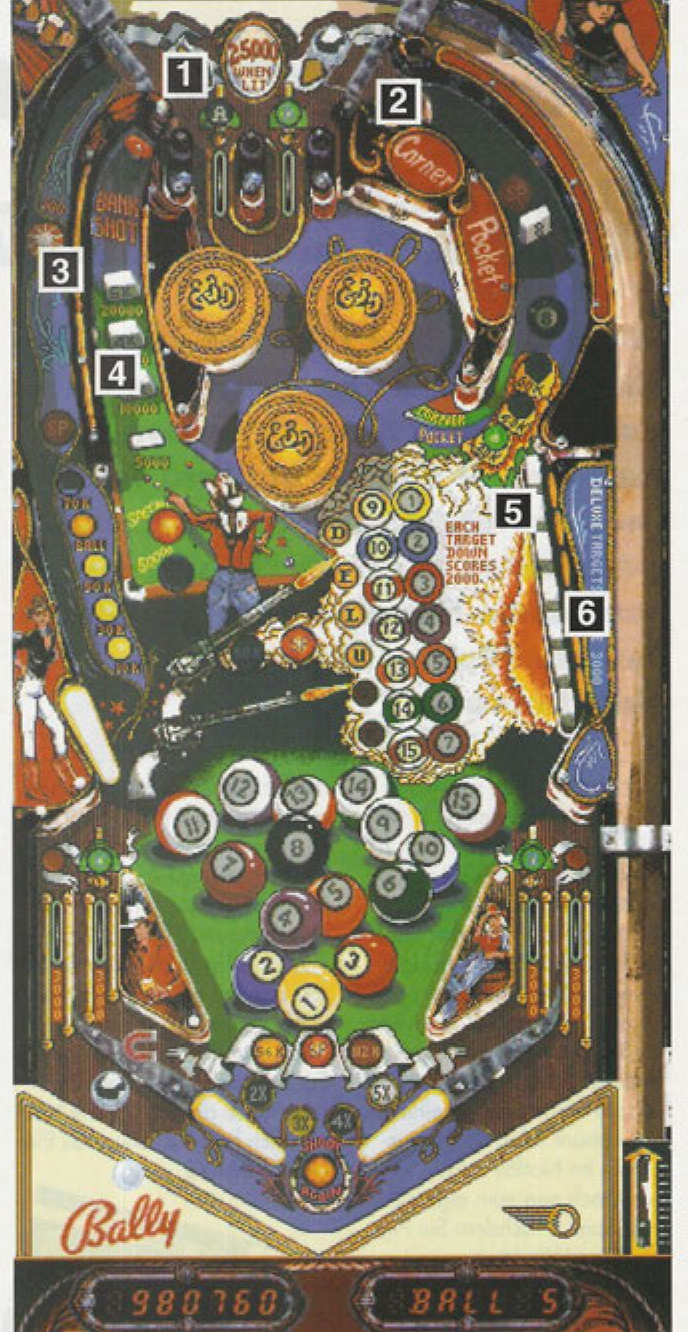
2 Corner Pocket Saucer: Zahltag! Versenken Sie den Ball hier, nachdem Sie alle Bälle versenkt haben und Sie knacken den Jackpot !

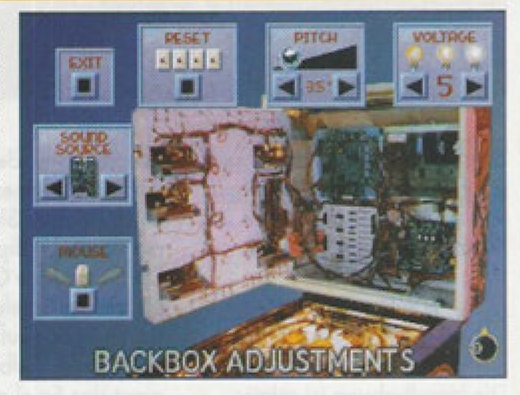
3 Roll over Button: Jedesmal wenn Ihre Kugel hier durchläuft, kassieren Sie jede Menge Punkte. Bis zu 70.000, danach gibt's einen Extra Ball.

4 Bank Shot Targets: Hier wird der Bonus-Multiplikator herausgespielt. Sammeln Sie 50.000 Punkte und als Special: Ein Freispiel!

5 Drop Targets: Pro versenkte Kugel gibt's 2.000 Punkte. Spieler 1 und 3 spielen die "vollen" Kugeln 1 bis 7, Spieler 2 und 4 müssen die "halben" Kugeln 9 bis 15 versenken. Sind Sie mit dieser Aufgabe fertig, ist hier Hauptziel die schwarze Acht.

6 Deluxe: Diese Ziele leuchten auf, wenn Sie alle Bälle und die Acht versenkt haben. Ein Treffer zählt jeweils 3.000 Punkte, dazu kommen noch 50.000, wenn Sie alle abräumen.





Im Optionsmenü können auch der Neigungswinkel des Tisches und die Bumperspannung verstellt werden.

Deluxe. Per Mausklick können Sie mit Hilfe eines Hufeisenmagneten die Silberkugel überall hindirigieren. Besonders zum Kennenlernen und zum Verhindern größerer "Katastrophen" ist diese Option äußerst sinnvoll. Doch die auf diese Weise erschwindelten Highscores werden leider nicht in der Top Ten-Liste verewigt. Denn dafür braucht man schon etwas Übung.

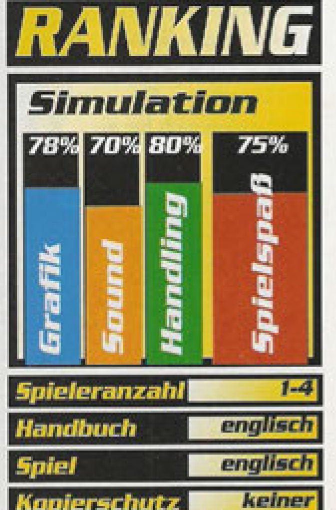
Im direkten Vergleich zu den Pinball Dreams ist der einzige Negativ-Punkt, daß man nur einen Table zur Auswahl hat. Doch da sich die vier Varianten des PD auch nicht so extrem unterscheiden und ansonsten Eight Ball Deluxe ein durchaus ebenbürtiger Konkurrent ist, kann nur der persönliche Geschmack die Qual der Wahl beenden.

Thomas Brenner ■



Mit dem Hufeisenmagneten lassen sich unhaltbare Bälle schnell wieder unter Kontrolle bringen.





Pinball - Take a Break

Vergnügen in der Mittagspause

Nehmen Sie den Titel des aktuellen Pinball-Spieles von Sierra zum Motto. Take a Break! Machen Sie eine Pause! Fahren Sie Ihre Tabellenkalkulation oder Textverarbeitung runter. Machen Sie sich ein paar nette Minuten oder gar Stunden am Flipper. Sie werden es nicht bereuen.



Noch immer ist witzige und kurzweilige Unterhaltung in der doch so ernsten Windows-Welt selten. Doch es geht auch anders. Diesen Beweis tritt Sierra jetzt an. Tolle Grafiken, knackiger Sound und witzige Sprüche machen viel Spaß. Zudem sparen Sie beim elektronischen Flippersatz viel Kleingeld. Nur die verrauchte Spielhallenatmosphäre fehlt, dafür müssen Sie im Notfall selbst sorgen. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Nachdem Sie Pinball unter Windows gestartet haben, können Sie zwischen acht verschiedenen Flippern wählen. Jedes Spiel hat eine andere Story zur Grundlage. Sie entscheiden sich für eine der Geschichten und schon präsentiert sich Pinball mit drei Fenstern auf dem Bildschirm. Ein Bedienungsfeld zum Starten des Flippers, ein Animationsfenster mit Kommentarzeile und der eigentliche Flipper. Sofort beginnt die musikalische Untermalung mit knackigem Midi-Sound. Dabei bietet jedes Spiel seine eigene Melodie. Aber auch die Geräusche können sich hören lassen. Das Einwerfen des 25 Cent-Stückes, das Rollen der Kugel oder das typische Abspringen von einem Hindernis, alles ist täuschend echt umgesetzt.

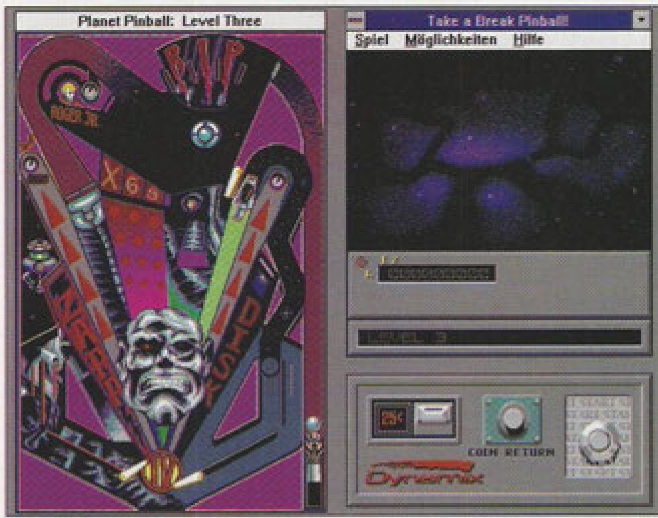
Windows-Komfort

Die Handhabung ist relativ einfach. Mit der Maus führen Sie den Mauszeiger zum Schlitz des Geldeinwurfes. Schon verwandelt sich Ihr Zeiger in ein kleines 25 Cent-Stück. Wollen Sie mit mehreren Personen flippern, so werfen Sie weitere Geldstücke ein. Bis zu vier Spieler sind erlaubt. Durch Druck auf einen benachbarten gelben Knopf beginnt das Spiel mit der Silberkugel. Die Steuerung geschieht entweder per Maus oder Tastatur. Beide Varianten sind überzeugend gelöst und reagieren absolut präzise auf jede Bewegung Ihres nervösen Fingers.

Für einen eingefleischten Windows-Fan kommt natürlich nur ein Spiel per Maus in Frage. Mit der rech-



Wie einst beim Hoyle Book of Games, hat Sierra auch hier seine beliebtesten Bildschirmhelden thematisch in die einzelnen Flippertische eingeflochten. Die Grafiken sind zwar schön bunt, stoßen aber bereits an die Leistungsgrenze der Windows-GDI.



...hat alles was ein Flipperspiel braucht. Mit der Maus ein 25-Cent-Stück einwerfen und los.

ten und linken Maustaste bewegen Sie den Flipper. Fanatische Flipperspieler können auch per Tastenkombination am Gerät rütteln, um dem Ball den richtigen Kick zu geben. Wer zu hektisch am Apparat zerrt, schafft es selbstverständlich auch, daß der Flipper tilt ist.

Acht Flipper auf einen Schlag

Hier treffen Sie alte Bekannte wieder. Jeder der acht Flipper hat seine eigene Geschichte. Sie basiert immer auf einem Mega-Hit von Sierra. So feiern Sie Wiedersehen mit Willy Beamish, Leisure Suit Larry, King´s Quest 5, Space Quest 4 und Nova 9. Eine witzige Idee, aber auch eine gelungene Werbung für die erwähnten Bestseller. Das Ballverhalten, die Soundkulisse und die farbenfrohe Gestaltung sind verblüffend echt simuliert worden. Für diesen Zweck hat Sierra das Know-how von einigen führenden Flipperautomatenherstellern angezapft, um wirklich hinter die letzten Geheimnisse dieser Geräte zu kommen. Doch man ist noch einen Schritt weitergegangen. Auf dem eigens für Animationen reservierten Fenster werden zu bestimmten Ereignissen Szenen aus den entsprechenden Sierra-Games eingespielt. Ob nun bei Nova 9 Raumschiffe und Roboter am Bildschirm vorbeiziehen oder Larry seine Grimassen zum Spiel macht, es sind eine Unmenge an netten Details eingebaut worden. Man braucht wirklich viel Zeit, um alles gesehen zu haben. In der darunterliegenden Laufschrift werden die einzelnen Situationen noch mit frechen Sprüchen kommentiert. So macht beispielsweise Larry ständig Anspielungen auf die pralle Figur von Patty. Für das Auge wird also wirklich etwas geboten. Wer allerdings gerade mitten im Spiel ist, wird eher durch die nebenherlaufenden Animationen und Schriften abgelenkt.
Die Windows-Oberfläche bietet eine ungeahnte Bedienerfreundlichkeit. Einfach per Mausklick können Musik und Ton gesteuert, die Geschwindigkeit der Kugel verändert oder eine neues Spiel begonnen werden. Eine erfreuliche Besonderheit ist die deutsche Hilfefunktion.

Das haben wir für Sie im Hilfetext von Pinball gefunden. Es werden also nicht nur Spieltips gegeben, sondern es wird auch für Ihr leibliches Wohl gesorgt. Unter dem Punkt Abendmenü finden Sie dieses leckere Menü:

Spargelsalat mit einem Weißwein-Senf-Dressing
Süßscharfe chinesische Suppe
Mit Pesto gefüllte gebackene Kartoffeln
Fasan, mit Honig und Ingwer glasiert
Prätentiöse Karotten- und Radieschengarnierung
Rote Lakritzstangen

Fazit

Sicherlich birgt die Windows-Welt einige Einschränkungen bei der Programmierung von Spielen. Grafik und Geschwindigkeit haben unverrückbare systembedingte Grenzen.
Mit Pinball zeigt das Sierra-Team, daß man trotzdem ein unterhaltsames Spiel produzieren kann. Alles stimmt an dieser gelungenen Umsetzung eines Flippers. Musik, Geräusche, Grafik und Spielspaß sind ein Augen- und Ohrenschmaus. Einziger Wermutstropfen ist die Größe der Darstellung auf dem Bildschirm. In einer höheren Windows-Auflösung wird der Flipper doch etwas winzig und das Spielen zum Sehtest. Mit wenigen Abstrichen nimmt Pinball mit Sicherheit einen der vorderen Plätze bei den Flipper-Simulationen ein.

Wilfred Lindo ■



Prinz Alexanders Flipper ist nicht nur vom Design her der langweiligste im Pack.







Wing Commander Academy ist weniger als Neuentwicklung denn als letzter und interessantester Teil der Mission-Disk-Serie einzuordnen: Mit dem Programm bekommt der Weltraumpilot das passende Werkzeug in die Hand, sich seine Kampfmissionen in Zukunft selbst zu erstellen. Wer Mission- oder Szenario-Editoren anderer Programme kennt, wird vor allem von der einfachen Handhabung überrascht sein. Dank dem simplen Strickmuster aller Wing Commander-Missionen kann der Spieler, ohne je einen einzigen Blick ins Handbuch geworfen zu haben, aus dem Stegreif die wildesten Missionen entwerfen.

Kein Wing Commander 3

Was Wing Commander Academy (WCA) zu mehr als nur einem Mission-Editor macht, ist die Unabhängigkeit vom Hauptprogramm: Auch Spieler, die noch keine Orginalversion von WC 1 oder 2 besitzen, können sich mit WCA ohne Einschränkung ins Kampfgetümmel stürzen. Mit animierten Zwischensequenzen und einer fortlaufenden Handlung kann das Programm auf lediglich drei Disketten zwar nicht aufwarten, dafür kommt der Spieler aber in den Genuß der von WC 2 gewohnten Spielbarkeit. Verbesserungen an Grafik oder Sound wurden nicht mehr vorgenommen - Gerüchte über eine "wesentlich schärfere und detailreichere Grafik" bewahrheiten sich demnach also nicht. Kein Wunder - denn bei Origin floß in den letzten Wochen die gesamte Manpower in die Fertigstellung von Wing Commander 3 - Privateer.

Die Planung einer neuen Mission geht erstaunlich leicht von der Hand. Durch viele Menüs oder Auswahlbildschirme muß sich der Spieler dabei nicht quälen, denn alles läuft auf einem einzigen Bildschirm ab: Über eine Schaltleiste holen Sie sich die Karte eines von vier Waypoints auf den Bildschirm. Nach eigenem Ermessen pflastern Sie diese Karte dann mit



Im Anflug auf Space Station City. Mit WCA können selbst wildeste Phantasien ausgelebt werden.



den bekannten Elementen aus der Wing Commander-Welt: Asteroidenfelder, Space-Stations, Schlachtenkreuzer und feindliche Jäger können frank und frei auf die Umgebung verteilt werden. Sind Sie mit der Gestaltung des einen Waypoints fertig, so schalten Sie

Wing Commander Academy

Licht und Schatten

Großreinemachen im Hause Origin? Der texanische Spielehersteller bringt jetzt ein weiteres Spiel unter dem werbewirksamen Banner seiner Wing Commander-Serie auf den Markt. Soll mit dem "Mission Editor" nur das schnelle Geld gemacht werden oder handelt es sich um ein Spiel von gewohnter Origin-Qualität?



Das Controlpanel: Ohne lange in Menüs herumwühlen zu müssen, kann hier in wenigen Minuten eine komplexe Mission entworfen werden. Prädikat kinderleicht.

gleich weiter zu einem der drei anderen - und so weiter. Wenn die Gerüchte zutreffen sollten, daß Wing Commander Academy nichts anderes darstellt als den leicht aufgepeppten hausinternen Mission-Editor, mit dem auch die "Secret Missions" und "Special Operations" bei Origin erstellt wurden, dann könnte man sich fast ärgern, rund DM 60,- für die Zusatzdisketten ausgegeben zu haben. Mit WCA könnte nämlich jedes Kind eine solche Mission-Disk zusammenstellen.

Auch Neues

Ganz leicht hat es sich der Hersteller freilich nicht gemacht: Neben den bekannten Raumschiffen Broadsword, Morningstar, Sartha usw. sind auch zwei völlig neue Schiffstypen dabei: Auf der Seite der Konföderation ist das die "Wraith" und auf der Seite der Kilrathi kämpft ein Schiff namens "Jrathek". Ganz in der Entscheidungsfreiheit des Spielers liegt übrigens auch der Schwierigkeitsgrad der erstellten Missionen: Für jedes Raumschiff, das er auf den Bildschirm setzt, kann er den Erfahrungsgrad des Feindpiloten individuell festlegen.
Eine zusätzliche Sonderfunktion des Programms ist der "Wave Combat Mode". Hier können die Härtesten der Harten ihre Kampferfahrung auf die Probe stellen. In "Waves", die scheinbar gar nicht mehr enden wollen, stellen sich einem die verschiedensten Gegner mit willkürlich festgelegter Kampfstärke in den Weg. Wie in Wing Commander 1 und 2 kann sich der Pilot von seinen Kameraden Angel, Hobbes oder Maniac als Wingman assistieren lassen.





Die beiden neuen Raumschiffe im Visier: Wraith und Jrathek.

Tauschen erwünscht

Das Ganze wäre natürlich nur halb so sinnvoll, wenn man die erstellten Missionen nicht auch abspeichern und mit anderen Piloten tauschen könnte. WCA stellt zu diesem Zweck 24 Speicherplätze zur Verfügung. Jede der 24 zugehörigen Dateien mit der Benennung „MISSION.XXX" kann nach Belieben kopiert und weitergereicht werden. Einzige Vorraussetzung: Der Spieler, mit dem Sie Ihre Missionen tauschen, muß ebenfalls über WCA verfügen - Wing Commander 1 oder 2 allein reicht nicht.

Thomas Borovskis



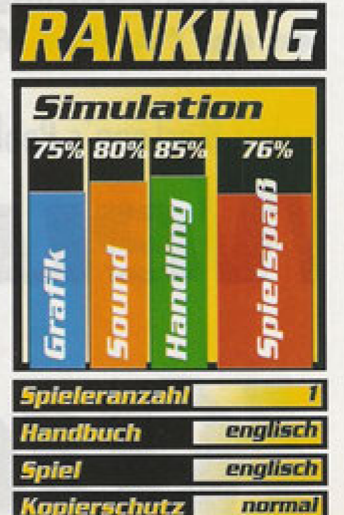
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- läuft nur ab 386er, nicht wie die Serie ab 286er

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Origin



RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	80%	85%	76%

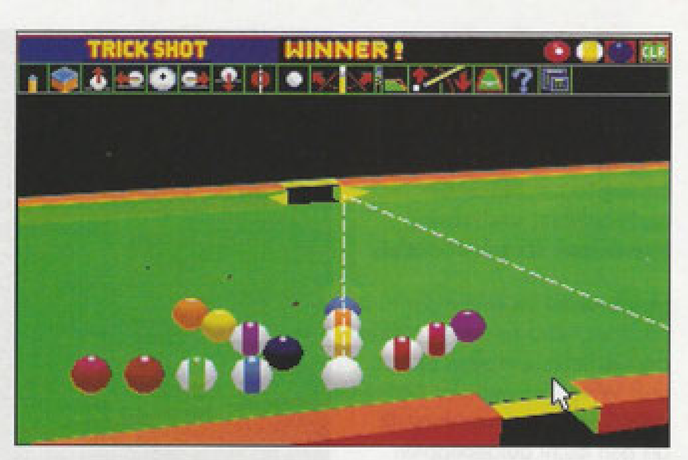
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Archer MacLean's Pool

Neues aus dem Kugel-Lager

Dünn gesät und heiß ersehnt: Waschechte Pool-Billard-Simulationen sind Mangelware auf dem PC. Gegen das artverwandte "Jimmy White's Whirlwind Snooker" und das mittelklassige "Sharkey's 3 D-Pool" tritt Virgin Games mit einem weiteren hoffnungsvollen Kandidaten an: "Archer MacLean's Pool".

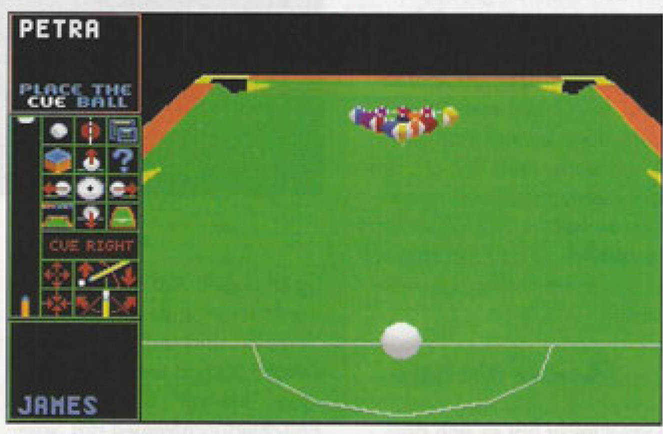
Der Titel täuscht: Archer MacLean ist zur Abwechslung mal kein berühmter Sportler, der seinen Namen einem Spiel geliehen hat; vielmehr hat sich der begnadete Programmierer damit selbst ein Denkmal gesetzt. Neben einigen recht passablen Heimcomputer-Spielchen beglückte er vor zwei Jahren snooker begeisterte Amiga- und Atari-ST-Besitzer mit einer sehr realistischen und gut spielbaren Simulation der feinen englischen Art des Billards. Der Haken an der Sache: Während die Nation auf der Insel neben Darts, Cricket und Rugby eifrig "snookert", findet sich in good old Germany nur eine kleine - zugegebenermaßen ständig wachsende - Fangemeinde, die nicht dem klassischen Pool Billard frönt. Aus diesem Grund hatte Mr. MacLeans erstes Programm auf dem kontinentalen Festland nur wenig Chancen, eine breite Käuferschaft anzusprechen. Dafür bietet das eben erschienene Pool die besten Voraussetzungen. Wer damals trotz des umfangreichen und für Außenstehende nicht unbedingt leichtverständlichen Regelwerks bei der Jimmy-White-Variante zugriff, wird sich gleich heimisch fühlen. Das durchdachte Benutzer-Interface mit Icons und Mausbedienung hat sich bereits beim Vorgänger vorzüglich bewährt. Entgegen allen gültigen Konventionen zwingt Sie das Programm, sich diesmal ein wenig umzuorientieren: Einen Menüpunkt müssen Sie erst mit der linken Maustaste anklicken und anschließend mit der rechten bestätigen - umständlicher geht's nicht.



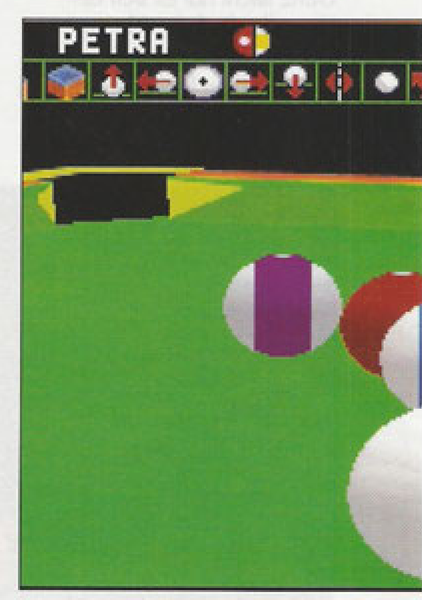
Die sogenannte "View Line" ist vor allem für Einsteiger eine wertvolle Hilfe.

Willkommen im Club!

Nach dem Eingangsbildschirm, bei dem sich die Kugeln im Formationstanz üben, bietet Ihnen das Hauptmenü an, Ihren persönlichen Tisch zu kreieren. Zunächst wählen Sie eine der drei gängigsten Billardvarianten, die sich sowohl in Europa als auch in den USA größter Beliebtheit erfreuen. Unter der Option "Choose Type of Game" legen Sie die Anzahl der Mitspieler fest. Sie können zusammen mit einem Partner trainieren, ein Solo gegen einen Computergegner wagen oder ein Spiel mit der gesamten Familie bzw. Arbeitskollegen (bis zu 8 Personen) beginnen. Pool stellt Ihnen insgesamt 20 verschiedene Kontrahenten zur Verfügung, von "Disaster Dave" für den blutigen Einsteiger bis hin zu "Pete Perfect" für erfahrene Meister am Cue.



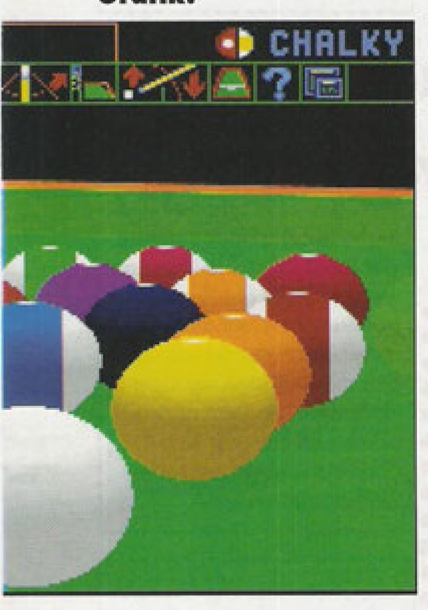
Jetzt geht's los: Anstoß zum Billard-Vergnügen.



Die Quadratur der Kugel

Der Billardtisch wird in einer technisch sehr ausgefeilten 3D-Ansicht dargestellt. Mittels verschiedener Kamerafunktionen wird gezoomt und gedreht, daß es eine wahre Freude ist. Je nach Einstellung verfolgt man die weiße Kugel aus der "Hubschrauberperspektive" und macht quasi einen Rundflug über den Ort des Geschehens. Alle Bewegungen sind perfekt animiert und äußerst flott: Beim Test auf einem vergleichsweise langsamen 386 SX mit 16 MHz zeigte sich, daß selbst bei diesem PC die Kugeln an den Banden entlangzischen, als würde sie ein 486er über den grünen Filz scheuchen. Pool wurde im 320 x 200-Pixel-Modus bei 256

Die Nahansicht zeigt die Schwächen der ansonsten gelungenen Grafik.



Farben programmiert; die gemeinhin runden Objekte leiden deshalb an teilweise recht unansehnlichen "Treppeneffekten".
Und noch eine kleine Ungereimtheit stört das Vergnügen: Wenn man eine Kugel nur mit einem sanften Stupser in der Tasche versenkt, rollt diese darauf zu und wird dann kurz vorher einfach ausgeblendet, anstatt daß sie behutsam in den Abgrund kullert.

Statement



Kein Zweifel: Eine bessere PC-Billard-Software als Archer MacLean´s Pool werden Sie momentan vergeblich suchen. Warum? Wegen fehlender Konkurrenz kann man das Programm eigentlich nur mit seinem damals schon recht ordentlichen Whirlwind Snooker vergleichen. Außer den geänderten Spielregeln werden aber kaum irgendwelche neue Geistesblitze geboten. Viele hätten sich sicherlich einige hochauflösende Zwischenbilder gewünscht, um etwas mehr Spielhallen-Atmosphäre auf den VGA-Monitor zu zaubern. Dagegen fasziniert der hohe Grad an Realitätsnähe - alle Tricks und Kniffe, die man auch in Wirklichkeit einsetzen würde, sind mit wenigen Klicks auf einfachste Weise zu bewerkstelligen. Trotz einiger unschöner grafischer Schnitzer: Freuen wir uns, daß nun auch im Bereich des Pool-Billards ein insgesamt recht ordentlich aufgemachtes Programm zur Verfügung steht. Wer auf eine solche Simulation gewartet hat, sollte zuschlagen.

Quiet please!

Ein großer Makel von Pool ist die kaum vorhandene Musik. Es ist schon komisch: Zu Beginn wird die Art der Soundkarte abgefragt, aber während des Spiels werden Sie außer der unspektakulären Begrüßungsmelodie nichts hören. Aber auch bei den Effekten schaut es nicht besser aus: Wer zur obligatorischen Kreide greift, nimmt ein sonderbares Geräusch wahr, das wohl am

Der Einfachheit halber: Die Icons von Pool

Schon der Vorgänger "Whirlwind Snooker" überzeugte durch eine ausgereifte Benutzeroberfläche. Mit übersichtlich angeordneten Icons läßt sich das Geschehen aus allen nur denkbaren Perspektiven begutachten. Ein Mausklick genügt und das Spielfeld wird stufenlos vergrößert und verkleinert. Ein weiterer Klick und eine Hilfslinie erscheint. Nach kurzer Eingewöhnung verzichtet man sogar ganz auf die kleinen Bildchen am oberen oder linken Bildschirmrand und kontrolliert fast ausschließlich mit den beiden Maustasten die äußerst flexible Kamera. Auch kleinste Feineinstellungen sind möglich, was selbst den penibelsten Könner zufriedenstellen sollte.
Um Ihnen eine Vorstellung von der unkomplizierten und angenehmen Steuerung zu vermitteln, erklären wir an dieser Stelle deren wichtigsten Bestandteile.

View Cue Ball: Die weiße Kugel, der sogenannte "Cue Ball" oder kurz "Q-Ball", wird groß eingeblendet.

Player Status: Neben dem Namen des Spielers wird je nach Modus angezeigt, welche Kugel als nächstes versenkt werden muß oder wie viele Fouls bereits angesammelt wurden.

Chalk Cue: Das Handwerkszeug, das jeder Billard-Spieler für optimale Spins benötigt.

Set Power: Von entscheidender Bedeutung ist, welche Energie Sie in den Stoß legen. Oft ist man mit einem vorsichtigen Antippen des Q-Balls besser beraten als mit brachialer Gewalt.

Screen Type: Je nach Situation und persönlicher Vorliebe kann man die Iconleiste am linken oder oberen Bildschirmrand postieren.

Zoom Out / Zoom In: Das elektronische Auge bewegt sich auf den Tisch zu bzw. entfernt sich je nach gedrückter Maustaste in kleinen oder großen Schritten.

Cue Left/Cue Right: Mit der weißen Kugel als Dreh- und Angelpunkt schwenkt die Kamera nach links oder rechts. Auch hier läßt sich die Rotationsgeschwindigkeit nach Belieben beschleunigen und verlangsamen.

PETRA

PLACE THE CUE BALL

CHALKY

View Line: Durch die Hilfslinie läßt sich der Weg der Kugel exakter planen. Wahlweise deutet eine zweite Gerade an, in welchem Winkel die Kugel von der Bande abprallt.

Game Control: Das Spiel wird abgebrochen und zurück zum Hauptmenü verzweigt. Sie können die begonnene Partie aber jederzeit fortsetzen, wenn nicht inzwischen eine andere Einstellung gewählt wird.

Information: Ein Bildschirm mit erläuternden Erklärungen wird angezeigt

Top Spin, Side Spin Left und Right, Back Spin: Mit diesen vier Icons legen Sie fest, an welcher Stelle die Kugel getroffen wird. Liegt diese unmittelbar an der Bande, läßt sich diese Einstellung nicht verändern, da man nur im oberen Bereich der Kugeloberfläche einen passablen Stoß ausführen kann.

Take Shot: Alles ok? Ein Klick und ein angedeuteter Cue führt den Stoß aus.

Plan View: Ein Blick aus der Totalen sorgt für den nötigen Überblick.

View Angle Decrease/Increase: Mit diesen Icons bestimmen Sie, ob Sie nur knapp über die Tischkante oder schräg von oben auf das Geschehen blicken.



Allein, zu zweit, zu acht: Pool bietet auch diverse Turnier-Modi.



Im Trickshot-Editor können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen.

ehesten auf einen Defekt der Lautsprecher schließen läßt. Lediglich bei gekonnten Einlagen oder dem Gewinn eines Matches reißt man das Publikum zu Standing Ovations hin. Mit dem typischen "Plonk" beim Einlochen und dem unangenehmen Ton, wenn der Stab von der Kugel abrutscht, ist Pool wirklich kein Spiel, das man wegen des tollen Sounds lädt.

Probieren geht über Studieren

Der mitgelieferte Trick-Shot-Editor ist die ideale Spielwiese für experimentierfreudige Bastler. Nach dem Motto "Wie es Euch gefällt" lassen sich alle Bälle beliebig auf dem Tableau plazieren. Außerdem unterstützt Sie eine Lösch- und Undo-Funktion bei Ihren Versuchen. Besonders gut gelungene Anordnungen dürfen auf einer speziellen "Save Disk" abgespeichert werden und können dem staunenden Publikum bei passender Gelegenheit vorgeführt werden. Auch für Einsteiger eignet sich der Editor, um Erfahrungen in Sachen Kugelverhalten zu sammeln und selbst aus ungünstigen Positionen noch einen ordentlichen Stoß ausführen zu können.

Petra Maueröder

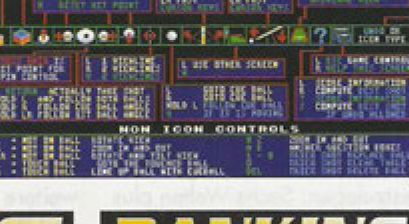
3 x Pool-Vergnügen

Pool ist nicht gleich Pool. Um den unterschiedlichen Vorlieben der Spieler gerecht zu werden (schließlich wird Billard überall ein wenig anders gespielt), hat die Archer-MacLean-Crew drei verschiedene Varianten integriert. Diese lassen sich im Optionen-Menü zusätzlich in Einzelheiten verändern. Um einen ersten Eindruck von der Flexibilität von Pool zu bekommen, sollten Sie sich zunächst den Demo-Modus zu Gemüte führen, bei dem zwei Computergegner gegeneinander antreten. Das ist die bequemste Methode, um auch hierzulande unbekanntere Versionen kennenzulernen.

Das Handbuch enthält im Anhang die offiziellen Regeln und erklärt vor allem, wann und wie ein Foul geahndet wird. Hier ist der gravierendste Unterschied zwischen den einzelnen Pool-Arten. Bei den 8-Ball-Spielen müssen die eigenen Kugeln ("Spots" oder "Stripes") in den sechs Taschen des Billardtischs versenkt werden, bevor man zum Schluß die schwarze Kugel verschwinden lassen darf. Spielen Sie hingegen nach den Original "9-Ball-USA-Tournament-Rules", müssen Sie die numerierten Kugeln exakt nach der Reihenfolge vom Tisch entfernen. Dabei gibt es selbstverständlich noch eine Reihe von Kleinigkeiten zu beachten und selbst anspruchsvolle Spieler werden dabei auf ihre Kosten kommen.







Der Hilfsbildschirm erschlägt einen fast mit seiner Informationsfülle.



RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	15%	70%	75%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



Warlords 2

Trouble im Wunderland

Zwei Jahre sind vergangen, seit uns das australische Label "Strategic Studies Group" (SSG) mit dem ausgezeichneten Warlords beglückte. Der Nachfolger wurde gründlich durchgestylt und um wesentliche Bestandteile erweitert.

Ganz oder gar nicht" lautet die Devise bei Warlords 2. Ein bißchen Siegen oder Verlieren gibt es nicht - entweder verläßt man die Arena als Eroberer oder man wird von den gegnerischen Truppen in Grund und Boden gekämpft. Die Thematik dürfte diesmal auch diejenigen ansprechen, die normalerweise um Programme einen großen Bogen machen, deren Handlung in der Nähe von Waterloo, Stalingrad oder Kuwait spielt. Die Kämpfe wurden in eine abwechslungsreiche Fantasy-Welt eingebettet; weder blutiges Gemetzel noch gellende Todesschreie belasten Ihr Gewissen - selbst allzu strenge Moralapostel werden bei solch einer jugendschutzfreundlichen Aufmachung die Waffen strecken müssen. Wenn es zu den unvermeidbaren Auseinandersetzungen kommt, erscheint auf dem Monitor lediglich ein riesiger Feuerball mit dem lapidaren Wörtchen "WAR" und in einem Fenster werden die Heere Mann für Mann solange dezimiert, bis eine Macht die andere besiegt hat.





In einem Report werden alle diplomatischen Beziehungen fein säuberlich aufgeführt (links).



Die Heldin übt eine anziehende Wirkung auf alle Charaktere aus - das hebt die Stimmung.

Stell Dir vor, es ist Krieg ...

... und alle spielen mit. Ob Sie alleine oder zusammen mit anderen menschlichen Rivalen an den Start gehen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Zunächst gilt es, den Schwierigkeitsgrad festzulegen: Sechs Welten plus Zufallsgenerator bieten nahezu "unendlichen" Spielspaß. Als Greenhorn entscheiden Sie sich am besten für das Tutorial, einen multimedialen Streifzug durch die "Isle of Tutoria". Auf diese angenehme Art und Weise werden Ihnen alle Dialogboxen, Icons und Anzeigen in leichtverständlichem Englisch erklärt. Sie übernehmen den Part der "Knights" und fighten gegen die "Evil Darklords". Sechs Städte und ebensoviele Ruinen dürften genügen, um Ihren ersten Wissensdurst zu stillen. Dieses Szenario ist aber lediglich als Einstiegshilfe gedacht; normalerweise kämpfen Sie auf Terrains mit 80 Städten, 40 Ruinen und maximal acht Gegnern!

Zu Beginn eines neuen Gefechts bekommen Sie immer einen urwüchsigen "Hero" zur Verfügung gestellt. Wahlweise kann man auch auf eine "Heroine" zurückgreifen, die zumindest optisch mehr hergibt als der männliche Gegenpart. Im weiteren Verlauf ist es durchaus möglich, daß sich weitere gestandene Damen und Herren Ihrem Verband anschließen.

Metropolen in Flammen

Aus insgesamt 30 verschiedenen Armeetypen, die auch zu einer schlagkräftigen Allianz zusammengefaßt werden können, dürfen Sie wählen. Die Rassen unterscheiden sich im wesentlichen duch Faktoren wie Kampfkraft und Reichweite. Ebenfalls wichtig ist die Angabe, wie lange die "Produktion" der jeweiligen Spezies dauert und was der Spaß ko-

stet. Außerdem besitzt jedes der Geschöpfe bestimmte Fähigkeiten - beispielsweise gelten Drachen gemeinhin als extrem flugtauglich.

Nur in Städten können Sie diese Armeen "herstellen". Aus einem Fenster wählen Sie den Typ und müssen diesen dann finanzieren. Das Geld dafür bekommen Sie durch regelmäßige Zahlungen der Bewohner (auch Steuern genannt), während die Entwicklungszeit in Spielrunden abgegolten wird. Jeder Spieler kommt pro Runde einmal an die Reihe und kann nun seine Armeen durch Gebirge und Wälder, über Gewässer und Straßen dirigieren. Sie können mit den Heeren eine bestimmte Strecke zu Wasser, zu Lande oder in der Luft zurücklegen, mit den Heroes Ruinen und Tempel erforschen und natürlich Städte angreifen. Der Ausgang des Schlagabtausches hängt hauptsächlich von der Stärke des Angreifers und Verteidigers ab. Auch die Anzahl der einbezogenen Armee-Typen ist von entscheidender Bedeutung. Nach der Schlacht wird der Sieger vor die Wahl gestellt: Die Stadt in den eigenen Machtbereich integrieren (occupy), teilweise plündern, dafür aber eine recht geschröpfte Stadt in Kauf nehmen (pillage bzw. sack), oder die Siedlung bis auf die Grundmauern niederbrennen (raze). Das Grundstück ist anschließend zu nichts mehr zu gebrauchen, aber man hat dann wenigstens ein gut gefülltes Portemonnaie.

Prädikat: Empfehlenswert

Warlords 2 ist ein mit einem kräftigen Rollenspiel-Einschlag versehener Strategie-Leckerbissen. Dank famoser Maussteuerung und Pulldown-Menüs gehört Warlords 2 zu den ausgesprochen bedienerfreundlichen Programmen. Die Möglichkeiten moderner VGA-Grafikkarten wurden nicht ausgenutzt (640 x 480 Punkte bei 16 Farben), die Bilder sind aber trotzdem durch die Bank von beachtlicher Qualität. Digitalisierte Sätze bekommen Sie ebenso zu hören wie etliche Soundeffekte und angenehme Musikberieselung. Aussagekräftige Statistiken und die gelungene Hilfefunktion (einfach gewünschtes Objekt mit der rechten Maustaste anklicken) sind zusätzliche Pluspunkte. Wie heißt es so schön auf der Packung: "Warlords 2 gives you more of everything". Dem kann man wohl uneingeschränkt zustimmen.

Petra Maueröder ■





Ultima VII Part II - Zusatzdiskette "The Silver Seed"

Baukasten

Alle wissen, wer die besten Rollenspiele schreibt. Doch Origin kann auch den Titel für sich verbuchen, die erste und einzige Softwareschmiede zu sein, die Zusatzdisketten für ihre Rollenspiele anbietet.

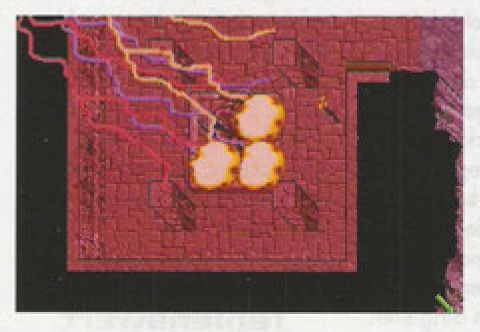
Seit einiger Zeit ist nun schon Ultima VII Part II auf dem Markt und auch für diesen Teil ist jetzt mit "The Silver Seed" eine Zusatzdiskette erschienen, mit der sich dem geneigten Spieler die Möglichkeit auftut, in die Vergangenheit der Schlangeninsel zu reisen. Dort sind wieder magische Waffen, ein Schlüsselring (siehe Kasten) und viele andere, auch für das Hauptprogramm interessante Sachen versteckt. Das Ziel dieser Datendiskette ist es, den Baum des Gleichgewichts zu pflanzen, um so die Schlangeninsel vor dem sicheren Untergang zu bewahren.

Sinn und Unsinn

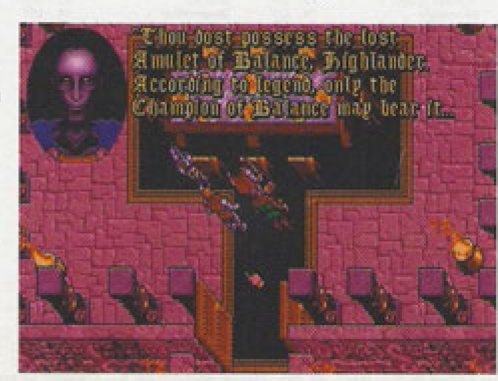
Bei allen Datendisketten, Editoren und Szenariodisketten stellt sich immer die große Frage, ob es sich lohnt, meist um die 60DM für mehr oder oft auch weniger Spiel auszugeben. Auch bei "The Silver Seed" ist diese Frage berechtigt. Im Vergleich zu der Datenmenge, die man mit dem Hauptprogramm für ca. 100 DM erworben hat, ist die Zusatzdiskette ein Witz. Doch wenn es Ihnen Spaß macht bzw. gemacht hat, "The Serpent Isle" zu spielen, so kann Ihnen die Zusatzdiskette bestimmt eine Verlängerung des Spielspaßes um ein bis zwei Tage bescheren. Eigentlich hätte man einen Schlüsselring und einen Ring, der alle magischen Zutaten unendlich bereitstellt, auch im Hauptprogramm verstecken können. Die JA/NEIN-Frage ist die komplexe Formel: Spielspaß an Ultima VII Teil II + Geldbeutelvolumen + Festplattenplatz (noch 4MB frei?) = X. Je höher X ausfällt, umso lohnender ist die Anschaffung für Sie.

FAZIT: Geschmacksache.

Lars Geiger



An die anfangs noch ungewöhnliche 3D-Perspektive hat man sich inzwischen ja gewöhnt...



Auf der Suche nach dem "Baum des Gleichgewichts" muß der Avatar in die Vergangenheit der Schlangeninsel zurückreisen.

Der Schlüsselring



"The Serpent Isle" war und ist für mich eines der besten und motivierendsten Rollenspiele überhaupt. Doch weder ich noch eine der mir bekannten Personen konnte sich mit der Unordnung in den Rucksäcken der bis zu fünf Gefährten anfreunden. Auf der Zusatzdiskette findet sich nun ein Schlüsselring, der alle ihm anvertrauten Schlüssel schluckt, so daß man an einer verschlossenen Türe nur noch diesen (einen!) Ring ausprobieren muß, auf dem sich all die ca. 4562 Schlüssel des Spieles befinden. Allein diesem Umstand ist es zu verdanken, daß sich auf meiner überfüllten Platte wieder ein Plätzlein für Ultima VII - Part II gefunden hat.





TIE-FIGHTER

Imperial Pursuit

Zuerst ein paar taktische Hinweise:
Sternenzerstörer lassen sich recht einfach besiegen, wenn man zuerst die beiden runden Türme auf der Oberseite mit je drei Protonentorpedos entfernt und sich dann in den "toten Winkel" des Sternenzerstörers, nämlich die Stelle direkt hinter den Turbinen, begibt und in diese mit Lasern feuert. Wenn man ein größeres Schiff "disablen" muß, hilft es, Protonentorpedos auf das Schiff zu feuern, bis die Anzeige "shlds Dn" erscheint und dann erst die Ionenkanonen einzuschalten. Wenn eine Mission erfüllt worden ist, lohnt es sich, die verbleibenden TIEs, Gunboats oder sogar Sternenzerstörer zu vernichten, damit man mehr Punkte und vielleicht auch den "Halbmond des Kalidor" erreicht. Sollte man in einer Y-Wing-Mission von Gunboats, die immer wieder neu aus dem Hyperraum kommen, behindert werden, beschießt man sie solange mit Lasern, bis kurz die Anzeige "shlds Dn" erscheint und "disabled" sie dann mit Ionenkanonen. Nun tauchen keine neuen mehr auf.
Kommt man in einer Mission trotz der Tips nicht weiter, dann lädt man mit einem Diskeditor die Pilotendatei (*.plt) und erhöht in der Zeile 2EO das zwölfte Bit um 1 und in der Zeile 2FO das vierte Bit um 1.

Mission 1
Evacuate Yavin, A-Wing
Es geht darum, fünf Corvetten zu beschützen, bis diese den Hyperraum entern. Man sollte dabei den Gunboats keine Beachtung schenken und sofort zu der feindlichen Fregatte fliegen und dort alle erscheinenden TIE-Bomber vernichten. Sollte einer aus Versehen durchkommen und kurz vor den Corvetten sein, schickt man ihm einfach ein Torpedo hinterher. Eine Zweiergruppe TIE-Fighter wird versuchen, einen davon abzuhalten, doch man sollte diese erst bekämpfen, wenn alle Corvetten im Hyperraum verschwunden sind, da sonst zuviele Bomber an einem vorbeifliegen und den Corvetten den Garaus machen.

Mission 2:
Provide Area Protection, X-Wing
Hier muß man zwei Dreiergruppen Transporter, eine Dreiergruppe Shuttles und eine Zweiergruppe Frachter beschützen, bis diese den Hyperraum entern. Es werden immer neue Wellen Gunboats kommen, die man so schnell wie möglich beseitigen sollte. Wenn die Frachter angekommen sind, sollte man sich in deren Nähe aufhalten, weil nacheinander zwei Zweiergruppen feindlicher Transporter mit Torpedos kommen. In dem Moment, in dem man diese Nachricht vom Computer erhält, sollte man von den Gunboats ablassen und sich die Transporter vorknöpfen. Wenn sie nahe herangekommen sind, mit Laser (Fire Linked) feuern, wenn sie weit weg sind mit je zwei Torpedos.

Mission 3:
Evacuate Cruiser Maximus, X-Wing
Hier muß man ebenfalls Shuttle und Transporter eskortieren, bis sie den Hyperraum erreichen. Gleich zu Anfang sollte man alle Laser in die Schilde laden und dann alle Energie auf die Triebwerke stellen, da man am Anfang ziemlich weit weg vom Geschehen ist. Auf dem Weg dorthin funkt man Shuttles und Transportern, daß sie endlich den Hyperraum entern sollen (SHIFT H). Kurz bevor man an den eigenen Transportern vorbeigeflogen ist, stellt man die Energieversorgung wieder auf die Einstellung, mit der man persönlich am besten kämpfen kann (bei mir Schilde auf 3/4, Laser auf voll) und entledigt sich dann aller Jäger, die an einem vorbeirauschen (öfter auf die Karte schauen); meist sind dies TIE-Interceptors und ab und zu auch Bomber.

Mission 4:
Protect Frigate Anvil, A-Wing
Es geht darum, eine Fregatte und eine Corvette bei ihrem Rendezvous zu beschützen. Zuerst bleibt man stehen und lädt die Schilde auf. Wenn die feindliche Fregatte ankommt, fliegt man darauf zu und vernichtet alle TIE-Bomber. Wenn die Fregatte wieder weg ist, fliegt man zur eigenen zurück und wartet, bis sie - meist auf der anderen Seite - wiederkommt. Dann wiederholt man die Prozedur, bis die Corvette und die Fregatte den Hyperraum geentert haben (beim

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Warten kann man auch die TIE-Interceptor erledigen).

Mission 5:
Abandon Ship, X-Wing
Man soll aufpassen, daß die Fregatte evakuiert wird. Dies geschieht, indem eine Corvette und drei Transporter andocken und wieder wegfliegen. Dann soll sie zerstört werden. Am Anfang fliegt man sofort zur Markierungs-Boje, legt die Laserenergie in die Schilde und stellt die Laser auf Null und die Schilde auf halb. Wenn die Gunboats kommen, funkt man den anderen, daß sie eins angreifen sollen, während man selbst ein anderes angreift (dazu wieder alte Energieverteilung einstellen). Man muß alle drei so schnell wie möglich vernichten, um dann wieder zurückzufliegen (Laser auf Null, Schilde auf halb). Auf dem Weg funkt man allen Transportern, in denen sich schon Officers befinden, sie sollen den Hyperraum entern. Kurz bevor man ankommt, erscheint eine feindliche Corvette, auf die man zwei Torpedos abfeuert. Dann stellt man die normale Energieverteilung ein und sagt den anderen X-Wings, sie sollen die inzwischen angekommenen Transporter vernichten. Sobald die Corvette anfängt, auf die eigene Corvette zu schießen, nähert man sich ihr mit einem Drittel Geschwindigkeit und feuert auf sie mit Fire Linked, bis sie zerstört ist. Dann hilft man den anderen X-Wings mit den Transportern. Wenn es ein Transporter schafft, die Corvette zu disablen, so ist die Mission schon verloren. Sollte allerdings einer die Fregatte disablen, so ist das nicht weiter schlimm. Wenn die Corvette ihre Docking-Operation beendet hat, zerstört man die Fregatte mit Fire Linked. Die paar restlichen Transporter sollten von den anderen X-Wings erledigt werden. Sobald die Fregatte zerstört ist, fliegt man zu den inzwischen angekommenen feindlichen Corvetten. Den beiden anderen X-Wings gibt man Order, die eine zu attackieren, während man selbst die andere mit vier Protonentorpedos und ein paar Lasern übernimmt. Auf keinen Fall sollte man sich als einziger in das Kreuzfeuer der beiden Corvetten begeben. Wenn diese vernichtet worden sind, kümmert man sich um die Gunboats, die immer wieder neu aus dem Hyperraum kommen. In dem Moment, in dem die eigene Corvette den Hyperraum geentert hat, ist die Mission gewonnen.

Mission 6 a:
Guard Repair Operations, X-Wing
Bei Mission 6 hat man zwei Missionsmöglichkeiten: Man sollte A nehmen, B ist unzumutbar schwer. Bei A soll man aufpassen, daß das Treffen zwischen einem disableten Frachter und einem Transporter ohne Hindernisse verläuft. Die Gefahr besteht durch Gunboats, die immer neu aus dem Hyperraum kommen. Die Gruppe Mu ist nur auf einen selber angesetzt, daß man schon am Anfang Mu1 zerstören und Mu2 auf "Hull Dmg" schießen sollte, damit keine neuen kommen. Damit einem der Wingman dieses Gunboat nicht abschießt, sollte man ihn den Hyperraum entern lassen. Der Frachter wird von den Gruppen Nu, Tau und Rho angegriffen, hier geht man genauso vor. Man erhält später auch Unterstützung durch neutrale Y-Wings.

Mission 7:
Hide and Seek, Y-Wing
Hier soll man einen Transport mit Food-Grain identifizieren und disablen. Am besten schenkt man den neutralen Frachtern keine Beachtung und wartet auf die Transporter. Damit einen die Transporter nicht angreifen, schickt man auf die ersten vier je zwei Protonentorpedos und erledigt den fünften mit dem Laser. Den sechsten, der der Gesuchte ist, disabled man und identifiziert ihn. Nun sollten drei feindliche Shuttles ankommen, die man ebenfalls mit dem Laser röstet. Der Corvette, die viel zu spät ankommt, schenkt man keine Beachtung.

Mission 8b:
Destroy Comm Area, X-Wing
Hier hat man wieder die Qual der Wahl, man sollte Mission B nehmen (Bei A soll man knapp 50 Minen in 7 Minuten zerstören). Bei B muß man einen Comm Sat und knapp 20 Minen zerstören, zusätzlich setzen sich vier Y-Wings mit zwei Corvetten und ein paar Gunboats auseinander, das soll einen nicht weiter stören. Bei der Minenvernichtung sollte man nie für längere Zeit auf einen Punkt zufliegen, sondern die ganze Zeit querbeet feuern und versuchen, die Minen zu treffen. Meistens hat man dann den Comm Sat schon aus Versehen mit erwischt.

Mission 9:
Guard Cargo Transfer, A-Wing
Diese Mission gehört zu den leichtesten im ganzen Spiel: Man soll sechs Frachter beim Docken bewachen. Zwei Gunboats greifen die anderen beiden A-Wings an, also sollte man in diese recht gute Piloten setzen. Bis die ersten beiden feindlichen Transporter ankommen, sollte man sich mit diesen beschäftigen, dann auf den einen Transporter vier Missiles schießen und den anderen mit den Lasern erledigen. Dann wendet man sich wieder den Gunboats zu. Es werden während der zwei anderen Docking-Operations noch einmal je zwei Transporter ankommen. Diese erledigt man auf die gleiche Weise.

Mission 10:
Grain Snatch, A-Wing
Hier geht es darum, zwölf TIE-Fighter zu zerstören, sieben Container zu identifizieren und auf einen Frachter zu warten. Zuerst sollte man den dichtesten TIE selektieren (Taste "R", in der Regel Alpha 3) und auf ihn eine Missile abfeuern (nicht erst warten, bis das Fadenkreuz rot wird), dasselbe wiederholt man mit Alpha 4 und 5. Dann muß man dem Feuer aller sechs TIEs ausweichen und knöpft sie sich dann einzeln vor. Mittendrin stoßen dann auch noch die anderen sechs dazu. Nun identifiziert man die sechs Container und wartet dann, bis ein Frachter den siebten abliefert. Nachdem man diesen identifiziert hat, wartet man nur noch, bis der eigene Frachter ankommt und verschwindet dann sofort im Hyperraum (sechs Gunboats und ein Sternenzerstörer warten auf einen).

Mission 11:
Capture Ghorin´s Y-Wings, Y-Wing
Hier läßt sich nicht viel mehr zu der Mission sagen als in den Tips steht: Man greift die Corvette mit vier Protonentorpedos an, disabled sie (wobei man dem Kreuzfeuer der Y-Wings ausweichen muß) und wendet sich dann den Y-Wings zu. Anders als im Briefing steht, sollte man die Y-Wings mit Lasern auf "Shlds Dn" bringen und sie dann disablen. Wenn man einen disabled hat, sollte man am besten sofort den anderen dieser Gruppe disablen, da dieser sonst die Shuttles zerstört, die an ihn docken sollen. Wenn alle Y-Wings und Shuttles im Calamari Cruiser verschwunden sind und dieser im Hyperraum verschwunden ist, folgt man ihm.

Mission 12b:
Corvette Alley, X-Wing
Auch hier sollte man Mission B wählen, die mit dieser Strategie wesentlich einfacher ist als A. In dieser Mission soll man sieben Corvetten zerstören und wird dabei von Gunboats behindert. Man sollte zu Beginn die drei vordersten Corvetten und die ganz links fest einspeichern (SHIFT-F5 bis F8) und dann mit Schilde auf halb und Laser auf drei Viertel zu der linken hinfliegen. Den Wingman schickt man auf die Corvette ganz rechts. Man nähert sich ihr direkt von hinten, damit man keinen Schuß abbekommt. Wenn man in Schußweite ist, reduziert man die Geschwindigkeit und feuert mit Fire Linked auf die Triebwerke der Corvette. Wenn sie zerstört ist, gibt man volle Geschwindigkeit und erledigt die linke Corvette der zweiten Reihe nach dem selben Schema.

Wenn diese zerstört ist, schickt man alle sechs Protonentorpedos auf die Corvette ganz vorne (Dual Fire) und fliegt dann wieder nach dem selben Schema an die rechte Corvette der zweiten Reihe heran. Inzwischen sollten die Gunboats angekommen sein und schicken zwei Torpedos auf einen ab. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Schildenergie und die Laserenergie auf voll zu stellen und die Schilder immer wieder auszugleichen (dreimal "S") sowie die Laserenergie in die Schilde zu laden. Von den Angriffen der Gunboats läßt man sich aber nicht weiter stören, sondern hält weiter auf die Corvette. Wenn man gute Leute in den Y-Wings und in dem anderen X-Wing hatte, sind die letzten drei Corvetten bereits zerstört und man kann den Gunboats durch den Hyperraum entkommen.

Mission 13:
Grain Exchange, Y-Wing
In dem Moment, in dem die drei neutralen Y-Wings ankommen, schießt man auf die beiden ersten je zwei Protonentorpedos und erledigt den dritten mit dem Laser. Nun schießt man auf jeden neutralen Frachter zwei Torpedos und erledigt dann Y-Wings, die eventuell noch übriggeblieben sind. Dann hilft man mit, die beiden Frachter zu disablen. Wenn diese disabled sind, disabled man die Transporter und zu guter Letzt die Shuttles. Jetzt muß man warten (Geschwindigkeit = 0) und die Schilde aufladen. In dem Moment, in dem die drei Y-Wings "Beta" ankommen, schickt man den Wingman auf Beta 1 und übernimmt selbst Beta 2 und 3. Danach hilft man Red 2 bei Beta 1. Nun muß man nur abwarten, bis nach dem Verschwinden der eigenen Frachter und Transporter die Meldung "Mission complete" erscheint.

Mission 14:
Confirm Grain Delivery, A-Wing
Gleich zu Beginn sollte man Laser- und Schildenergie auf voll stellen und dann die TIEs bekämpfen. Die beste Möglichkeit, dem Kreuzfeuer der Fregatte und den TIEs auszuweichen ist, einen TIE durch die Bögen, die er dreht, zu folgen und ihn dabei zu beschießen. Wenn er zerstört ist, nimmt man sich den nächsten vor (Taste "R"). In dem Moment, in dem die Transporter erscheinen, stellt man die Laserenergie auf 0 und identifiziert die ersten drei (Sigma). Nun ist die "Mission complete".

Mission 15:
Steal Advanced TIE Fighter, A-Wing
Zuerst sollte man das ankommende Shuttle vernichten und dann die Container identifizieren. Man zerstört alle Container bis auf die Gruppe "Psi" und alle Transporter, TIEs und Gunboats. Wenn alles bis auf den "Psi"-Container mit den TIE Advanced zerstört ist, wartet man auf die ankommenden Corvetten und schießt alle restlichen Missiles auf eine, die man danach auch von hinten unter Beschuß nimmt (wenn die Laser und Schilde auf voll sind und die Geschwindigkeit auf ein Drittel, ist man ungefähr genauso schnell wie die Corvette selbst) und die anderen derweil auf den neu angekommenen Transporter hetzt. Dann wiederholt man das Ganze mit der anderen Corvette. Wenn die "Docking Operation complete" ist, kann man noch den leeren Psi-Container zerstören und dann nach dem Frachter in den Hyperraum gehen.

Mission 16a:
Escort Convoi to Jump Point, A-Wing
Zuerst wartet man auf die Gunboats und zerstört diese dann (öfters auf die Karte gucken, ob eins vorbeigerauscht ist), dann wartet man auf die nächsten. In dem Moment, in dem die Fregatte ankommt, zerstört man die restlichen Gunboats bis auf eines, welches man dem Wingman überläßt. Dann fliegt man zur Fregatte und fängt alle TIE-Bomber ab (am besten immer einen mit einer Missile, den anderen mit dem Laser).

Mission 17:
Attack the Frigate Red Wing, A-Wing
Zuerst muß man sich der bereits anwesenden TIE-Bomber entledigen und dann die Minen vernichten. Einmal geschehen, feuert man alle Missiles auf die Fregatte und hält sich dann in der Nähe der Fregatte auf, um weitere TIE-Bomber abzufangen. Dabei gibt es einen Trick: Man zerstört zwei Bomber und schießt den dritten auf "Hull Dmg", so daß er zur Fregatte zurückfliegt und Verstärkung holt. Das dauert eine Weile, die die Corvetten nutzen können.

Mission 18:
Capture Imperial Gunboats, Y-Wing
Diese Mission ist eine der schwersten: Zuerst gibt man dem Wingman Befehl, eine Corvette anzugreifen. Man selbst feuert dann sechs Torpedos auf eine andere und dann die letzten beiden auf die, die der Wingman angreift. Den Rest dieser Corvette erledigt man mit dem Laser. Dann fliegt man zur dritten Corvette, nähert sich ihr von hinten, gibt dem Wingman Befehl, sie anzugreifen und feuert selbst in die Triebwerke (Dual Fire). Nun sollte man die Minen entfernen und schließlich die Gunboats disablen und die Container identifizieren. Danach beschäftigt man sich mit den TIE-Bombern, bis drei feindliche Shuttles aus dem Hyperraum kommen. Dann sollte man von den Bombern ablassen und die Shuttles vernichten.

Mission 19:
Capture Corvette X, Y-Wing
Hier kann man nicht mehr dazu sagen, als im Briefing steht: Die gesuchte Corvette ist die fünfte im Zielcomputer (am besten fest einspeichern), man schickt sechs Torpedos auf die Corvette darüber, zwei auf sie selbst und beseitigt dann die Minen (immer in Bewegung bleiben, sonst hat die Corvette ein leichtes Ziel). Nun nähert man sich der Corvette von hinten, schießt sie mit den Lasern auf "Shlds Dn" und disabled sie dann mit den Ionenkanonen. Jetzt kann man sie (falls das noch nicht geschehen ist) identifizieren und dann den eigenen Gunboats im Kampf mit den imperialen Gunboats helfen. Nachdem die Corvette und der eigene Transport im Hyperraum verschwunden sind, erhält man die Meldung "Mission complete".

Mission 20:
Defend the Ram´s Head, X-Wing
In dieser Mission muß man zwei Corvetten gegen einen imperialen Angriff verteidigen. Gleich nachdem die Fregatte aufgekreuzt ist, fliegt man auf diese zu (nicht zu dicht) und fängt alle TIE-Bomber ab, wobei man keine Protonentorpedos verwenden darf. Auf keinen Fall sollte man die TIE Advanced bekämpfen, da danach nur mehr und bessere TIE Advanced aus der Fregatte kommen würden. In dem Moment, in dem die feindliche Corvette ankommt, feuert man alle sechs Protonentorpedos auf diese ab. Später kommen noch drei Transporter, die man dann sofort mit dem Laser angreifen sollte, damit sie nicht dazu kommen, die Protonentorpedos auf die Corvetten zu schießen. Nachdem die Corvetten im Hyperraum verschwunden sind, folgt man ihnen und genießt die letzte Zwischensequenz und die Ordensverleihung und freut sich auf die nächste Missionsdisk.

Malte Schmidt

Syndicate

Um auch bei Syndicate den Geldsorgen ein Ende zu bereiten, müssen Sie diesmal allerdings zu einem Hex-Editor greifen. Dort schnappen Sie sich irgendeinen Spielstand (*.gam) und gehen in die zweite Zeile. Diese ändert man folgendermaßen:
(0010): ?? ?? ?? ?? FF FF FF 7F usw.

Die "?" stellen beliebige Ziffern dar, die aber für den Cheat nicht von Bedeutung sind und

die von Spielstand zu Spielstand variieren können. Die Ziffern **"FF FF FF 7F"** stellen den eigentlichen Cheat dar. Nach dem erneuten Start dieses Spielstandes sollten Sie über die nette Summe von **2.147.483.647** Credits verfügen und das nötige Kleingeld immer parat haben.

Felix Ko

ULTIMA UNDERWORLD II

Schummeltrick für Ultima Underworld 2

Dieser Cheat verwandelt einen Zaubertrank in einen Gegenstand, der sich unendlich oft benutzen läßt: Man stellt einen Zaubertrank vor sich hin, bearbeitet diesen mit einigen Feuerbällen oder Blitzschlägen und schon verwandelt sich der Trank in ein Häufchen Asche, welches genau die Auswirkungen wie der ursprüngliche Trank hat. Dieses Aschehäufchen kann jedoch nun beliebig oft benutzt werden! Besonders wirkungsvoll ist dies bei Mana Regain, Greter Heal, Iron Flash, Freeze Time... Derart gerüstet wird selbst der Endkampf lachhaft einfach!

Robert Schönduwe

X-WING

In einer der älteren Ausgaben der PC Games war ein Trick abgedruckt, wie man seine Pilotendatei (.plt) verändern kann. Mit diesem Trick macht man sich einen Top-Piloten. Danach macht man sich einen neuen Piloten, der nicht geändert werden muß.
Kurz bevor man ENTER MISSION eingibt, geht man unter FLIGHT GROUP, klickt einfach eine andere Maschine an (X,Y,A-Wing) und dann klickt man noch auf den Top-Piloten, dessen Bild anschließend oben erscheint. Auf diese Weise bekommt man einen bzw. jede Menge gute Flügelmänner!

Thomas Richter

Whale's Voyage

Produkt	Verkauf	Kauf
Computerparts	Lapis	Castaa
Food	Lapis	Sky Boulevard
Infusions	Lapis	Sky Boulevard
Perfume	Lapis	Sky Boulevard
Titanium	Arboris	Sky Boulevard
Machineparts	Lapis	Sky Boulevard
Gold	Nedax	Sky Boulevard
Cyberneticparts	Lapis	Castaa
Calcium	Arboris	Sky Boulevard
Reactorparts	Lapis	Castaa
Oxygencarbonat	Lapis	Sky Boulevard
Brainimplants	Lapis	Castaa
Contraceptives	Lapis	Sky Boulevard
Textiles	Lapis	Sky Boulevard
Opticals	Lapis	Castaa
Water	Lapis	Nedax
Powersupplies	Lapis	Sky Boulevard
Latex	Lapis	Sky Boulevard
Drugs	Lapis	Arboris
Soundreceivers	Lapis	Castaa
Iron	Nedax	Inoid
Bauxit	Nedax	Inoid
Radioactives	Lapis	Sky Boulevard
Medicinesupplies	Lapis	Sky Boulevard
Bloodsurrogate	Lapis	Sky Boulevard
Winesurrogate	Lapis	Sky Boulevard
Light Weapons	Lapis	Sky Boulevard
Heavy Weapons	Lapis	Sky Boulevard
Ammunition	Lapis	Sky Boulevard
Computergames	Lapis	Castaa

Wolfgang Gruber

Komplettlösung Teil 1

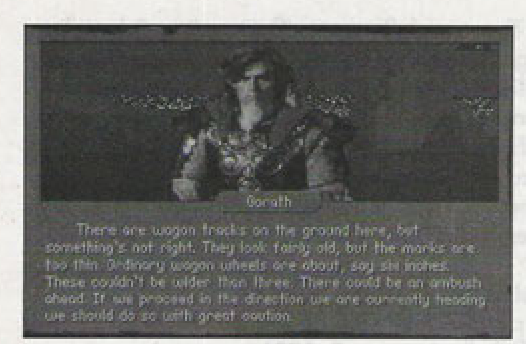
BETRAYAL AT KRONDOR

Allgemeines
Auf jeden Fall sollte jede Essensration, die man findet, untersucht werden ("examine"). Mit dem rechten Mausknopf kann man einige Informationen aufrufen. Sollte trotzdem ein Charakter vergiftet oder krank werden, sollte man entweder schnell Gegengift finden, sich in einem Tempel teuer heilen lassen oder Stärkungsmittel zu sich nehmen, verbunden mit viel, viel Schlaf. Bei einer Krankheit genügen meist 12 - 13 Stunden.

Abschnitt 1
Aufgabe im ersten Spielkapitel ist es, Krondor wohlbehalten zu erreichen und einen Weg zu finden, um in den Palast zu kommen.

Auf dem Weg nach Süden (sollte man Probleme haben, die Stadt zu finden, hilft die farbige, dem ORIGINAL (haste etwa ´ne Raubkopie?!!) beigelegte Karte. Krondor ist die südlichste Stadt des Königreichs von Midkemia) stößt man, nachdem die Stadt Zun hinter einem liegt, auf eine magische Falle in Form von vier magischen Kristallen, die aus dem Boden hervorbrechen. Drückt entweder mehrmals auf "Retreat" und nehmt einen anderen Weg nach Krondor - so umgeht man das Problem...oder versucht Euer Glück und durchquert die Falle. Es könnte aber sein, daß ein Mitglied der Gruppe durch einen magischen Blitz getötet wird, der durch eine ungeschickte Bewegung ausgelöst wird. Leute mit schwächeren Nerven versuchen es mit der Taste "G".
Sobald man sich in der Nähe von Krondor befindet, wird man gefragt, ob man der Straße, die zur Burg führt, folgen will - "Yes". Ihr (das der Burg) Bild erscheint, und, bewegt man die Maus über den Bildschirm, es erscheinen einige Bezeichnungen: z.B. Shop = Laden, Inn = zum Schlafen. Versucht man "Palace", erfährt man, daß die Tore geschlossen sind. Glücklicherweise gibt es noch einen anderen Weg, und zwar durch die Kanalisation. Der Eingang befindet sich (auf der Benutzeroberfläche) unterhalb der Tore in den Felsen. Doch man kann den Palast nicht ohne weiteres betreten. Hierzu braucht man die Hilfe von James. Dieser wird von einigen Nighthawks (schwarze Kleidung) attackiert, die Ihr töten müßt. Danach (wenn noch alle Helden am Leben sind) läuft man durch den Seitengang, der sich nach Norden verzweigt.
Durch ein Gitter gelangt man in den Palast. Den passenden Schlüssel trägt James bei sich. Das besagte Gitter ist in einem Raum östlich der Stelle, wo man James gefunden hat. Seht Ihr die Leiter, drückt auf den linken Mausknopf....habt Ihr die richtige Leiter gefunden, ist der erste Teil geschafft!

Abschnitt 2
Im zweiten Spielabschnitt soll der Spieler James, Gorath und Owyn zur Stadt Romney führen, wo sie eine Abteilung von King Lyams Truppen in einer Taverne treffen sollen.
In der Kanalisation unter Krondor treffen James und Gorath Owyn. Vereint macht man sich auf den Weg nach Romney. Den Ausgang aus der Kanaliation (entspricht dem in Abschnitt 1 benutzten Eingang) findet man südlich. Zwischen Krondor und Malac´s Cross, in der Nähe des Tempels von Ruthia lauert eine Gruppe von Nighthawks. Hat man Probleme, sie zu töten, kann man sie an der Bergkette südlich der



Straße umgehen. So kommt man vorbei, ohne entdeckt zu werden.
Etwas komplizierter ist es, die Tore von Romney zu passieren. Wegen des Gildenkriegs in und um Romney verweigert Mitchell Waylander den Zutritt ohne Bestätigung (seal) der Glazer´s Guild. Gleich vier davon findet man auf einer Farm westlich von Lyton. Durchsucht die Scheune, paßt aber auf, daß Ihr dem Farmer nicht begegnet.

Wahrscheinlich hat sich mittlerweile die gesamte Gruppe mit der Pest (plague) infiziert, da die vom Fieber geistig verwirrten Bewohner von Sliden jeden angreifen und dabei ihre Gegner infizieren. Heilung: die Stadt betreten/ dort das Schiff auf der rechten Seite anklicken - es bringt einen zum Temple Island zum Tempel von Eortis (temple of Eortis)/ im Tempel den Vorhang anklicken - dort geht es zum Kloster/ dort spricht man mit der Priesterin - nach Verlassen des Raums ist man geheilt.

Abschnitt 3
Dieses Mal müssen James, Owyn und Gorath herausfinden, wer für das Massaker an den Soldaten des Königs verantwortlich ist, und für ihren Verdacht ausreichend Beweise finden, um Arutha davon zu überzeugen, daß die Nighthawks in der Umgebung ihr Unwesen treiben.
Viele Hinweise findet man im Gespräch mit den Leuten um Romney herum. Den wichtigsten aber erhält man im Tempel von Kahooli (temple of Kahooli) - nordwärts in Richtung Kenting Rush. Dort sollte man mit dem Priester sprechen. Zuvor muß man aber seine Pietät gegenüber dessen Gott beweisen. Man packt alles Essen in einen Sack und schlägt das Lager auf (encamp) und wartet so lange, bis die drei Helden kurz vor dem Hungertod stehen. Dann sollte man den Tempel betreten und den Priester ansprechen. Er wird erzählen, daß Navon du Sandau der Führer der Nighthawks und dementsprechend auch verantwortlich für das Massaker an den Soldaten des Königs ist. Man findet ihn in oder um Kenting Rush herum irgendwo auf der Straße und tötet ihn.
Auf der Suche nach Beweisen für den "moredhel" Angriff auf das Königreich begibt man sich in Richtung des Tempels von Banath (temple of Banath), von dort aus nördlich, zwischen Cavall Keep und Prank´s Stone, gibt es eine nach Westen abzweigende Seitenstraße; dort sollte ein Wasserfall sein, hinter dem das Hauptquartier der Nighthawks versteckt ist.
Da sich der Eingang aber nicht ohne weiteres öffnen läßt, muß man sich ein Knight´s Piece besorgen. Dazu muß zuvor ein "virtue key" besorgt werden, mit dem sich der "virtue well" im Süden von Kenting Rush öffnen läßt. Einen "virtue key" kann man in einem Laden in K.R. kaufen oder von einem Grab im Norden von Prank´s Stone, genau neben dem Fluß, rauben.
Zurück zum Hauptquartier der Nighthawks und dann, wenn man die Höhlen betreten hat, sich Richtung Nordost wendet. In Navon du Sadaus Privatraum findet man in einer Truhe den Beweis. Die Antwort auf das Rätsel ist "Darkness". Damit ist das dritte Kapitel abgeschlossen.

Abschnitt 4
Aufgabe ist es, Owyn und Gorath aus den Dungeons von Sar-Sargoth zu führen und sich den Weg nach Süden zu den "Teeth of the World" freizukämpfen.
Die (vom Startpunkt aus) Tür im Süden führt als einzige zu höheren Levels der Mine. Den Schlüssel dafür - interdictor key - findet man hinter der Tür im Osten, für die man wiederum einen Guildis Thorn key braucht. Hat man erst einmal die Tür im Süden passiert, wendet man sich in Richtung Süden, dann nach Westen. Erreicht man die höheren Level, stellt man fest, daß die Grundfläche kleiner wird. Vom Treppenhaus ausgehend, liegt der Ausgang im Nordosten.
Ist man wieder im Freien, sollte man sich auf die Suche nach einem äußerst mächtigen Gegenstand machen - Malar´s Rib. Es ist nicht ganz einfach zu finden Zuerst beschafft man den Smaragd und die Notiz vom Schädel in Sar-Sargoth. Hiernach verläßt man die Stadt und richtet sich genau Richtung Süden, bis man auf einen Berg und, gleich in der Nähe, einen Friedhof trifft. Man geht an der Westseite vorbei, bis die Helden eine magische Falle auslösen. Haben sie die drei Ogermagier abgefertigt, geht es weiter in Richtung Südwesten, wo man nach einer großen Steintafel innerhalb einer Baumgruppe Ausschau hält. Hier ist auch Malar´s Rib zu finden.
In Armangar, in der Taverne "Giant´s Broth Tavern", trifft man auf Irmelyn, der einen beauftragt, Obkhar aus den Naphta Mines zu befreien. Man geht nach Nordosten, umgeht das Gebirge, das Straße und Fluß voneinander trennt, nördlich und folgt dann dem Fluß nach Süden. Man kann durch einen schmalen Gang zwischen Fluß und Gebirge einen Canyon erreichen. Der Eingang zu den Minen befindet sich dann hinter der Brücke. Obkhar selbst wartet nordöstlich vom Eingang. Innerhalb der Mine sollten keine Fackeln benutzt werden, sondern von Owyn erzeugtes Licht oder "Bracer of Prandur". Wie Ihr sehen werdet, nachdem Ihr die Belohnung erhalten habt, muß man Culich aufsuchen: Er sitzt in einem Haus südlich von Caern bzw. westlich der Querstraße, die nach Raglam führt. Sollte man trotzdem noch Probleme haben, kann man entweder das Fernrohr benutzen oder einen "Eye of Ishap"-Spruch zaubern. Culich lehrt Owyn den Spruch "And the Light shall Lie". Nun versucht man, die Brücke hinter Arnabgar zu überqueren. Das Paßwort erhält man bei Moreaulf; er lebt in Harlech, in einer der nördlichsten Wohnungen. Bevor man mit ihm spricht, zaubert Owyn (am besten einige Male) den von Culich erlernten Zauberspruch. Moreaulf verrät das Paßwort nur, wenn man zuvor bei der Brücke war, da man sonst nicht über "Paßwort" sprechen kann Nach dem Überqueren der Brücke ist die Flucht aus den Northlands und somit der vierte Spielabschnitt geschafft.

Niels Köhrer

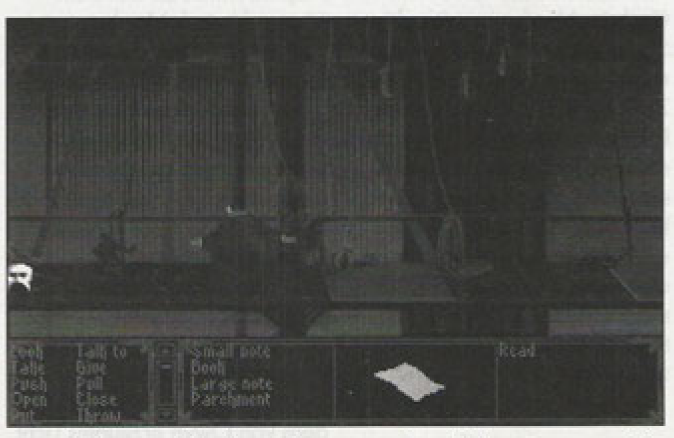
Komplettlösung
RETURN OF THE PHANTOM

1. In der Gegenwart
Inspektor Raoul Montand von der Pariser Sureté, der Held unserer schaurig schönen Geschichte, steht vor einem Rätsel: Am Premierenabend der Oper "Der Triumph des Don Juan" fällt der schwere Kronleuchter im örtlichen Kulturtempel von der Decke und begräbt mehrere Zuschauer unter sich. Erste Informationen erhält der Ermittler vom Direktor der Oper. Wie bei allen weiteren Gesprächen schöpft er dabei akribisch alle Fragemöglichkeiten aus. Durch den Zuschauerraum und den Orchestergraben gelangt Montand in einen kleinen Verschlag direkt unter der Bühne. Aus purer Neugier wirft er einen Blick durch das Guckloch links. Eine maskierte Gestalt huscht über die Bretter, die für viele Schauspieler die Welt bedeuten. Das wird doch



Erik schlägt wieder zu.

nicht etwa Erik, das legendäre Phantom der Oper gewesen sein? Vor über 100 Jahren verliebte sich das traurige Monster in eine bildhübsche Sängerin. Um die Jahrhundertwende fand man dann seine sterblichen Überreste in den Katakomben unter dem weitläufigen Gebäude. Raoul verschwendet vorerst keine weiteren Gedanken an das Phantom, sondern betätigt den Hebel neben der Tür rechts. Dadurch öffnet sich der Souffleurskasten. Ohne größere Probleme läßt sich die kleine Treppe unter die Öffnung schieben. Unser Kommissar klettert hinaus und sucht links den Bühnenmanager auf. Charles glaubt nicht an übersinnliche Phänomene, verweist einen aber an die Ballettänzerin Julie Giry. Julie erholt sich hinter der Bühne vom Schock des Abends. Als Raoul versucht, auf der Wendeltreppe nach unten zu gehen, jagt es ihm selbst einen gehörigen Schauer über den Rücken. Aus heiterem Himmel purzelt ein Sandsack von der Balustrade herab und verfehlt ihn nur knapp. Ruhe bewahren und durchs Treppenhaus in den ersten Stock lautet jetzt die Devise. Julie in der rechten Garderobe erzählt von ihrer Großmutter, die seinerzeit auf telepathischem Wege mit Erik in Kontakt stand und sogar ein Buch zu diesem Thema verfaßt hat. Außerdem glaubt die Ballerina, eine Ähnlichkeit zwischen dem neuen Star der Oper, Christine Florent, und Christine Daás zu entdecken. Letztere war anno 1881 das Objekt der Begierde des Phantoms...
Wollen doch mal sehen, was Fräulein Florent persönlich zu dieser These einfällt. Ihr Ankleideraum befindet sich im zweiten Stock links. In der Tat fühlt sich Christine in jüngster Zeit verfolgt. Ein hartnäckiger Verehrer hat ihr sogar eine Botschaft zukommen lassen. Raoul steckt die Notiz ein und klettert via Wendeltreppe auf die Empore. Ganz links baumelt an der Halterung des Kronleuchters eine weitere Mitteilung.
Dieses Buch von Madame Giry könnte weitere Informationen zu Eriks Schicksal enthalten. Der Schmöker verstaubt im Regal links in der Bibliothek. Für alle, die noch Orientierungsschwierigkeiten plagen, eine kurze Wegbeschreibung: Durch den Zuschauerraum links ins Foyer und dann die mittlere Tür. Montand bemerkt, daß die wertvollen Schriftstücke aus dem Nachlaß des Phantoms aus der Glasvitrine rechts entwendet wurden. Im Büro links vom Foyer konfrontiert er den Direktor häppchenweise mit allen Erkenntnissen. Lohn der Mühe: Eine weitere Botschaft. Es scheint ganz so, als habe das Phantom übernatürliche Kräfte. Raoul bleibt trotzdem Realist. Als er diese Einschätzung der Lage kundtut, zerreißt ein spitzer Schrei die Stille. Christine Florent fällt einem heimtückischen Attentat zum Opfer. Julie will beobachtet haben, daß der maskierte (!) Täter auf die Balustrade geflüchtet ist. Diensteifrig spurtet Monsieur Montand hinterher. Da greift ihn von hinten eine Gestalt an...

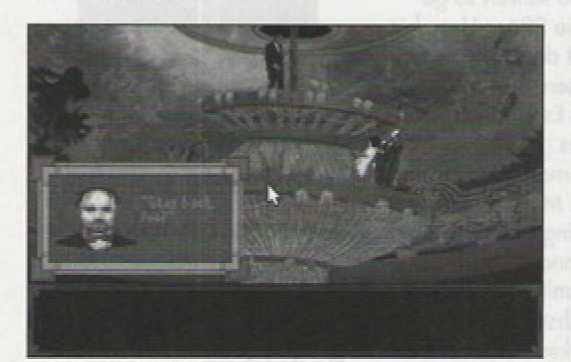


Raoul hat schlechte Karten, das Phantom greift von hinten an.

2. 1881
Raoul blickt in die Augen der wunderschönen Christine Daás. Die hält den verwirrten Kommissar für ihren Verlobten Raoul de Chagny. Noch immer leicht benommen, stolpert der Held zur rechten Bühnenseite. Hier erweckt eine gelbe Scheinwerferblende sein Interesse. Wenn alles stimmt, schreiben wir das Jahr 1881, die Blende stammt aber eindeutig aus dem 20. Jahrhundert. Äußerst seltsam. Backstage gabelt Montand einen Haken auf. Runter geht's in den Probenraum, wo eine weitere Linse sowie eine Petroleumlampe auf ihre Überführung ins Inventar warten. Durch die linke Tür gelangt man zu Jacques, dem Souffleur. Er kennt Erik noch aus Kindertagen und weiß einiges zu erzählen. Nach dem Gespräch packt Raoul noch das Seil ein und klettert auf die Balustrade. Wer genau hinschaut, findet in luftiger Höhe gleich zwei Linsen; eine reicht zur Lösung des Falls aber schon völlig aus. Raoul macht sich auf den Weg zum Manager. Im Foyer läuft ihm der damals völlig unbekannte Maler Edgar Degas in die Arme. Er weist dem Künstler den Weg ostwärts. Vom Direktor erhält der Held die Erlaubnis, mit Madame Giry bei den Logen rechts im Foyer ein wenig zu plauschen. Dank ihrer geschulten Wahrnehmung erkennt die Dame messerscharf, daß Raoul nicht aus ihrer Zeit stammt. Sie schließt die Tür zur fünften Loge auf, die für Erik reserviert ist. Hier findet der Akteur einen Papierfetzen. Als er die Säule zu seiner linken abtastet, entdeckt er eine versteckte Tür, durch die das Phantom aus dem Untergrund zu den Aufführungen in der Oper gelangt. Dann bricht Ra-



Nur keine Panik, der Irrgarten ist kleiner als er aussieht.

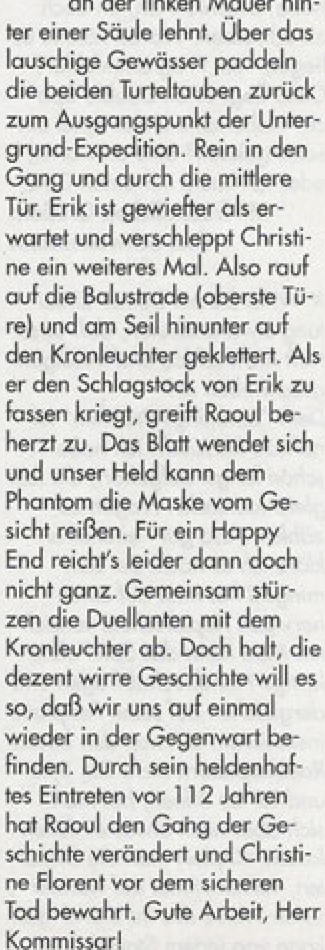

Showdown im Kronleuchter: "Der Rosenkrieg" läßt grüßen.



Hinter dieser Maske steckt das Grauen und der Schlüssel zur Dachluke.

oul zur Garderobe seiner vermeintlichen Verlobten im zweiten Stock auf. Christine schwärmt ihm von einem Engel vor, der ihr Gesangsunterricht gibt. Als sie einen darum bittet, verläßt man rücksichtsvoll den Raum. Da ertönen auf einmal seltsame Geräusche hinter der Tür. Mit der Axt (rechts an der Wand) verschafft Raoul sich Zutritt, aber Christine ist bereits verschwunden. Einige Minuten später bittet der Direktor den Kriminalbeamten in sein Arbeitszimmer. Christine taucht gerade rechtzeitig zur Uraufführung von "The Wedding of Isabel" wieder auf. Durch das Foyer geht's links zur Kasse. Mademoiselle Daás hat eine Karte hinterlegen lassen. In dem Umschlag steckt noch die Aufforderung, die Geliebte nach dem Opernabend zu treffen. Raoul zeigt Madame Giry artig sein Ticket und nimmt in Loge Nummer 9 Platz. Allzu lange währt der Kunstgenuß nicht. Durch eine Bodenluke springt Erik auf die Bühne und entführt Christine durch den Verschlag beim Orchestergraben in den Untergrund. Jacques bezahlt den Versuch, das Phantom aufzuhalten mit dem Leben. Bei seiner Leiche entdeckt Raoul einen Schlüssel. Selbiger paßt exakt in das Schloß an der Säule aus Loge 5. Vorsichtig steigt man bis zur untersten Luke hinab. Am Fuße des malerischen Flüßchens zündet Montand die Laterne an und betritt durch den Durchgang rechts das für moderne Adventures unvermeidliche Labyrinth. Kommen Sie erst gar nicht auf die Idee, eine Karte des Irrgangs anzulegen. Folgen Sie am besten immer den Pforten nach oben und biegen Sie nötigenfalls nach links oder rechts ab. Auf keinen Fall nach unten gehen! Nach geraumer Zeit gelangt Raoul in ein besonders finsteres Kämmerchen. An der Wand vermodert das Skelett eines unglücklichen Abenteurers. Ihm nimmt man den Säbel ab und geht zur Tastatur rechts neben der Tür. Madame Girys Hinweis auf Eriks Liebe zur Mathematik wirkt Wunder. Durch Drücken der Stifte 5, 18, 9 und 11 springt die Pforte auf. Das Spinnennetz dahinter stellt für das Schwert kein Hindernis dar. Puh, das Labyrinth hätten wir hinter uns. Durch die vordere Tür gelangt Raoul zu einem kleinen Logik-Puzzle. Es gilt, solange an den Steinen in der Mauer zu drehen, bis wie auf dem Foto die Maske des Phantoms erscheint. Sobald die Falltüre herunterklappt, schnell das Tau an den Haken binden und die Konstruktion nach oben werfen. Bevor Raoul der Boden zu heiß wird, klettert er aus seinem heißen Gefängnis. Hinter der Mauer schmort Christine in Eriks Schlafgemach. Virtuos intoniert ihr Retter auf der Orgel Bachs kleine Fuge in c-moll. Die düsteren Klänge öffnen das Versteck, nicht aber den Sarg, der die Angebetete von der Freiheit trennt. Zum Glück entriegelt der Schlüssel den Totenkopf vorne rechts im Bild. Raoul tappt auf den dritten Schädel von rechts vorne im Zimmer. Christine klettert aus dem muffigen Verhau. Als das Paar versucht, den unterirdischen Kerker zu verlassen, taucht Erik auf. Geistesgegenwärtig zückt Raoul den Säbel und liefert sich ein filmreifes Duell, in dessen Verlauf er das Phantom in die Flucht schlägt. Christine empfiehlt, die fertige Partitur von "Der Triumpf des Don Juan" mitzunehmen. Gesagt, getan. Auf dem Weg zum Flußufer fällt einem noch ein Ruder in die Hände, das an der linken Mauer hinter einer Säule lehnt. Über das lauschige Gewässer paddeln die beiden Turteltauben zurück zum Ausgangspunkt der Untergrund-Expedition. Rein in den Gang und durch die mittlere Tür. Erik ist gewiefter als erwartet und verschleppt Christine ein weiteres Mal. Also rauf auf die Balustrade (oberste Türe) und am Seil hinunter auf den Kronleuchter geklettert. Als er den Schlagstock von Erik zu fassen kriegt, greift Raoul beherzt zu. Das Blatt wendet sich und unser Held kann dem Phantom die Maske vom Gesicht reißen. Für ein Happy End reicht's leider dann doch nicht ganz. Gemeinsam stürzen die Duellanten mit dem Kronleuchter ab. Doch halt, die dezent wirre Geschichte will es so, daß wir uns auf einmal wieder in der Gegenwart befinden. Durch sein heldenhaftes Eintreten vor 112 Jahren hat Raoul den Gang der Geschichte verändert und Christine Florent vor dem sicheren Tod bewahrt. Gute Arbeit, Herr Kommissar!

Klaus Vill





Gespannt erwartet die Welt die Premiere von Eriks Oper. Ob das dem Phantom recht ist?

LEMMINGS

Halli Hallo PC-Games! Wie geht es Euch denn so? Euer Heft ist echt super, besonders weil es nicht so übertrieben superschlau oder hyper-intelligent wie andere Zeitschriften geschrieben ist. Aber das ist nicht der eigentliche Anlaß meines Schreibens. Ich habe nämlich folgendes Problem mit dem Spiel "Lemmings II". Ich besitze einen 486SX und habe durch MS-DOS 6.0 meine Festplattenkapazität erweitert. Vielleicht liegt es daran, daß ich mir bei Lemmings II das Intro nicht ansehen kann? Ich habe anfangs immer gedacht, daß dies ein Installationsfehler sein könnte, aber nach tausendundeiner Installationsphase halte ich das für ausgeschlossen. Es funktioniert ja auch (das Installationsprogramm) und ich kann von jedem Stamm ein Level spielen, aber danach ist Schluß.. aus.. Sense! Nachdem ich mich erst einmal bei meiner wunderschönen Freundin ausgeheult habe, beschloß ich, an Euch zu schreiben. Woran könnte es liegen - ein Programmfehler? Oder liegt es an Double-Space? Habe ich mir das Spiel umsonst gekauft? Bitte antwortet, oder ich kaufe mir einen C64!

Mit freundlichen Grüßen:
Tino Schwanemann

Willst Du mit Deiner Einleitung etwa andeuten, daß unser Heft nicht schlau und intelligent geschrieben ist?
Dein "Lemmings-Problem" ist nahezu klassisch! Ich habe schon längst aufgehört, die fast gleichlautenden Fragen zu zählen. Also gut - einmal erkläre ich es noch. Bei Lemmings II hat man auf einen nervigen Kopierschutz verzichtet. Man kann das Spiel ohne lästige Handbuchabfragen und dergleichen auf seine Festplatte installieren. Um nun den bösen Raubkopierern nicht Tür, Byte und Tor zu öffnen, hat man sich aber noch etwas einfallen lassen! Kopiert man die Disketten, verschwindet auf wundersame Weise das Intro und man kann von jedem Stamm nur den ersten Level spielen. Installiere das Programm von Deinen (doch wohl hoffentlich vorhandenen) Originaldisketten und die Welt ist wieder in Ordnung.
Eines habe ich allerdings nicht verstanden. Wenn ich eine wunderschöne (!) Freundin hätte, würde ich ganz andere Sachen beschließen als an Zeitschriften zu schreiben. Aber die Geschmäcker sind eben verschieden...

ALLERLEI

Hallo mal wieder, Rainer! Jetzt mal meine Meinung zur BPS. Daß sie FSKs über Spiele verhängen, hat wohl verschiedene Gründe. Gerade aber bei "Hundefelsen" finde ich das unangebracht, da ich schon unzensierte, wohl aber blutigere Spiele gesehen habe. Hier setzt sich offenbar wieder einmal der geschichtliche Hintergrund und der allgemeine Haß Deutschen gegenüber durch: Hätte man in der Story amerikanische Agenten benutzt, die in den Tiefen Sibiriens gefangengehalten werden, sonst aber nichts geändert, hätte man bestimmt nicht so ein Theater gemacht. Allerdings kenne ich Spiele, in denen man Punkte dafür bekommt, einen Ausländer nach SS-Methoden grausam zu verhören. Ist so etwas vielleicht noch für kleine Kinder zu verantworten? Auch bei der Indizierung von Filmen merkt man, daß die Zensur eindeutig zum Sex hin pendelt. Keiner beachtet es mehr, wenn in einem Film 100 Leute vom Schirm gefegt werden - sind aber ein paar härtere Sexszenen dabei, wird von den Eltern sofort Zensur und Verbot gefordert. Dabei ist Sex das Natürlichste der Welt, was man vom Töten nicht behaupten kann. Kein Wunder, daß die Gewaltbereitschaft steigt und immer alltäglicher wird.
Jetzt einmal zu D.K.Dent (7/93). Wer die PC-Games mit der Amiga-Games verwechselt, muß dabei an ein neues Spiel oder die Blondine an der Kasse gedacht haben, kann aber unmöglich bei der Sache gewesen sein. Wenn ich Dir versichern würde, daß ich mir seit Anfang 93 immer die Amiga-Games gekauft habe, würdest Du mir alle 93er Ausgaben der PCG zuschicken? Warum habt Ihr eigentlich ein neues Outfit? Das alte (nicht geheftete!) gefiel mir besser und sah auch im Regal um Klassen besser aus.
Um über das Wettrüsten der Spielemacher zu reden - es ist nötig! Die Spiele müssen sich immer weiterentwickeln, sonst würde sich die Gesellschaft nicht weiterentwickeln. Hätte man vor 500 Jahren so gedacht wie die 286er-User, hätten wir nicht den Fortschritt, den wir haben. Blöde ausgedrückt - he? Es wird immer etwas Besseres geben. Auch den 486er wird man irgendwann für eine alte Mühle halten (ich hoffe allerdings, nicht so bald). Läuft "Comanche" auch auf einem 486er mit 512 KB-Grafikkarte in höchster Auflösung ohne zu rucken? Braucht man auch für einen Joystick einen Treiber? Genug gefragt.

Tschüß: Jupp Strunk

Die BPS macht nichts aus eigenem Antrieb - und das ist gut so! Sie kann nur auf Antrag tätig werden. Die Anhäufung von NS-Symbolen in jenem Spiel ist wirklich deftig. Allerdings kann ich leicht darüber schwadronieren, da ich in besagter Zeit noch nicht einmal in den kühnsten Träumen meiner Eltern auftauchte. Ich fühle mich dabei meist nur an Bilder aus dem Geschichtsbuch erinnert. Wenn man dies aus eigener Erfahrung kennt, wird man wohl kaum so locker, flockig darüber hinwegsehen können. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das Spiel mit dem "Verhören" von Ausländern von einem Softwarehaus produziert wurde. Bei dergleichen handelt es sich meist um Eigenproduktionen von diversen Gruppen. Wenn solcher Software-Schund verschwinden würde, wäre es wahrlich nicht schade darum. Ich bin wirklich ein sehr toleranter Mensch, aber da beginnen auch mir die Halsadern zu schwellen.
Bei - nennen wir sie einmal "schlüpfrigen" - Filmen, sieht das die BPS längst nicht mehr so verkrampft wie früher, was ich begrüße. Falls ich Kinder hätte, wäre es mir wesentlich lieber, sie sähen, wie "kleine Menschen gemacht werden", als daß sie sähen, wie man Menschen umbringt. Allerdings sollte man auch hier die Pfade des guten Geschmacks nicht verlassen.
Etwas übertrieben finde ich deine Ansicht, daß die 286er-User den Fortschritt aufhalten könnten. Zwar bin auch ich dafür, immer bessere Spiele mit immer besserem Sound und perfekterer Grafik zu entwickeln (die - logisch - immer bessere Hardware benötigen!), aber auch hier rede ich sehr



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

leicht darüber, da der 486er in meinem Büro nicht mein Geld gekostet hat und der 486er bei mir zu Hause von der Steuer abgesetzt werden kann. Wenn jemand nicht pro Jahr 1 - 2000 DM zurücklegen möchte, um immer technisch "up to date" zu sein, kann ich das aber sehr gut verstehen.
Comanche wird auf Deiner 512KB-Grafikkarte zur Quälerei und auch für einen Joystick braucht man Treiber, die allerdings bei den meisten Spielen mitgeliefert werden. Genug geantwortet.

BRIEF UND SIEGEL

Hallo PC Games,
zuerst möchte ich einmal Eure Zeitschrift loben, besonders die "Tips & Tricks - Abteilung". Aber nun zu meinem Problem: Ich habe einen 386DX 40 von Proline (SCT). An der Rückseite des Rechners ist ein Siegel - darauf steht: "Bei Verletzung des Siegels erlischt die Garantie". Es ist so befestigt, daß das Siegel verletzt werden muß, wenn man den Rechner öffnet und somit die Garantie (1 Jahr) erlischt. Da ich den PC erst seit drei Monaten habe, aber nun einen Soundblaster einbauen möchte, weiß ich nicht weiter. Kann man den Soundblaster auch von der Firma einbauen lassen, wenn man ihn nicht bei SCT gekauft hat?

Euer ergebener Leser:
Matthias Riedl

✘ Ich kann, will und darf an dieser Stelle keine Rechtshilfe geben! Aber ich kann Dir verraten, daß sich ein PC dadurch auszeichnet, daß er durch Steckkarten erweiterbar ist. Dazu ist es nun einmal nötig, das Gerät zu öffnen. Aber wenn du eventuell anfallenden Ärger mit dem Händler vermeiden willst, wäre es ratsam, ihm den PC zum Einbau Deines Blasters in die fachmännische Hand zu drücken. Natürlich wird er Dir dabei eine Pauschale für den Einbau von Erweiterungen berechnen, aber die sollte höchstens 20-30 DM betragen. So viel sollte Dir Dein Frieden wert sein - oder? Als angenehmen Nebeneffekt kannst Du ihm ja den Rechner wutschnaubend vorbeibringen, wenn der Blaster nicht funktioniert, statt Dir selbst graue Haare wachsen zu lassen.

3. VERSUCH

Mein lieber Rainer!
Ich habe mich noch einmal aufgerafft, unserem drolligen Leserbriefonkel der PC-Games über 's Sommerloch zu helfen und ihm einen Leserbrief zu schreiben (meinen dritten!). Waren die beiden anderen eigentlich so schlecht oder hattest Du nur Deinen ungnädigen Tag? Aber lassen wir das. Hier meine Anregungen und meine (hoffentlich nicht zu böse) Kritik:
1. Hey, Eure "Pinball Dreams" - Demo war ja wieder vom Feinsten! Bringt mehr solche Demos!! Sage jetzt bitte nicht, daß Ihr die Demos nicht selber macht, sondern zur Verfügung gestellt bekommt.
2. Könntet Ihr nicht ab und an ein Poster bringen?
3. Ich finde, dieser seltsame Hansel (Rambo..) aus der 8/93 hat recht: Ihr solltet auch Tips zu älteren Spielen bringen. Oder gibt es so viele Leute, die sich immer die neusten Games kaufen und ganz dringend die Tips dazu brauchen? Ich lasse mich gerne eines Besseren belehren.
4. Was sollte eigentlich dieser krasse "Sie/Du" Leserbrief in der 8/93? Das war ja mit Abstand das übelste Geseier, das ich je in der PC-Games gelesen habe. Ach Rainer, warum druckst Du solche Leserbriefe (... und solche wie meinen) eigentlich ab?
5. Ich weiß nicht, wie Ihr das macht, aber Eure Zeitschrift ist geil!
Ich hoffe, daß Du noch kein Bauchweh hast und verabschiede mich mit einem obligatorischen "macht weiter so!"

Janman

✘ Da kannst Du mal wieder sehen, daß Hartnäckigkeit zum Erfolg führt. PC-Games bereitet auf das Leben vor! Allerdings sollten wir uns noch einmal über das "drollig" unterhalten.
1. Wir machen die Demos nicht selbst, sondern bekommen sie vom Softwarehaus zur Verfügung gestellt.
2. Wir hatten eigentlich vor, unser Papier anders zu nutzen...
3. Zwar wollen die meisten immer die neusten Tips, aber immer mehr forderte des Volkes Stimme auch ältere Tips. Da wir nicht schwerhörig sind, haben wir es uns zu Herzen genommen und basteln gerade an einer Datenbank für Tips & Tricks. Allerdings sind wir hier auch auf Eure Mithilfe angewiesen. Wenn Ihr uns nichts zukommen laßt, wird diese Datenbank auch nicht besonders umfangreich.
4. Ich fand den Brief eigentlich recht lustig, was doch immerhin auch eine Daseinsberechtigung ist. Warum ich Deinen Brief abdrucke, wird mir immer schleierhafter.
5. Wir wissen es oft auch nicht, aber wenn wir es herausgefunden haben, werde ich es Dir mitteilen. Hauptsache ist doch, daß es Dir gefällt - das wolltest Du doch hoffentlich mit "geil" umschreiben?!

LINK

Tachschen erst mal!
Also von Eurer PC-Games bin ich voll und ganz begeistert. Sie berichtet ausführlich und gibt fast genug Infos zu den Programmen ab, wobei ich manche Bewertungen schon mal nicht in Ordnung finde, aber die Geschmäcker auf dieser Welt sind ja (zum Glück) sehr verschieden.
Aber nun genug der Lobeshymnen, denn ich habe etwas auf dem Herzen...
Ich suche Games, die sich linken, also mit (Null-)Modem spielen lassen. Egal welcher Art. Jedes Genre ist bei mir sehr gefragt - ob Ballerei, Geschicklichkeit, Flugsimulatoren - egal. Dogfight und F15 III sind mir schon bekannt, aber es wäre nett von Dir, wenn Du mal ein paar aufzählen könntest.
Also macht weiter so wie bisher, dann bleibe ich, und tausend andere fromme PC-Gamer, Euch treu in guten wie auch in schlechten Zeiten.

Thanxs: Andre

✘ Da bin ich aber froh, daß Du nur eine Aufzählung haben wolltest und keine Inhalts - und/oder Herstellerangaben. Das hätte den Rahmen dieser Seiten nun doch etwas überfordert. Early (der Gute) und ich haben unsere Köpfe zusammengesteckt und nach einem "Brain Storming", das diesen Namen auch verdient, ist uns doch noch der eine oder andere Titel eingefallen. Falls Du wissen möchtest, worum es bei den einzelnen Spielen geht, wirst Du nicht umhinkommen, alle unsere bisherigen Ausgaben nachzubestellen (sind alle noch lieferbar!), um Dich zu informieren. Here it comes... Knights of the Sky - Vette - Armor Alley - A10 Wart Hog - H.Q. Command - Mig 29 - Populous - Populous II - Empire DeLuxe - Links - David Leadbetter Golf - Air Warrior - MicroProse Formula One - Perfect General - Tornado - 688 Attack Sub - Battle Tech - Crash Course - Microsoft Flightsimulator - Global Effect - Global Conquest - Hard Drivin' II - Power Monger - Rampart - Super Tetris - Classic Tetris - Wordtris - Red Baron - Tracon - Tracon for Windows - Stellar Explorer - F15 - F16 - F29 - Race Drivin' - MicroProse Golf - Storm Ball - Tank - 3D Helicopter (Sierra) - Flight of the Intruder.
Mehr ist uns dann aber mit dem besten Willen nicht mehr eingefallen. Was Du nun mit dieser Litanei anfangen willst, liegt bei Dir. Manche dieser Games wirst Du mit Sicherheit in der Krabbelkiste mit den Sonderangeboten finden. Ich hoffe, wir konnten Dir helfen.

HILFE

Sehr geehrte Damen und Herren,
mein Sohn hat neulich einen Computer erworben, der wohl schon einige "Jahre auf dem Buckel" hat. Dabei handelt es sich um folgendes Modell: Schneider CPC 664. Nun ist es

leider ein Problem, dafür Spiele zu bekommen. Ein Bekannter gab mir nun zufällig Ihre Zeitschrift, was sich für mich - und natürlich besonders für meinen Sohn - damit verbindet, vielleicht Hilfe durch Ihre Rubrik Leserbriefe zu bekommen. Es wäre toll, wenn Sie uns weiterhelfen könnten, damit die Lust auf Computerspiele nicht gleich zum Frust wird. Für Eure Mühen bedanken wir uns im Voraus und verbleiben, auf Hilfe hoffend:

Dagmar Glawe und Sohn

✘ *So gern ich Ihnen helfen würde, hier muß ich passen. Mir ist kein Händler bekannt, der noch Software für den CPC hat, zumal wir uns beruflich auch nicht mehr mit diesem Gerät beschäftigen. Falls einer unserer Leser hier einen Rat hat, werde ich ihn gern schriftlich an Sie weiterleiten. Mehr kann ich leider nicht für Sie tun.*

KOPIEN

Hallo Leute!

Dies ist ein anonymer Brief, der aber weder Drohungen noch Erpressungen enthält. Der in der Ausgabe 8/93 abgedruckte Leserbrief des pubertären Richi hat mich veranlaßt, endlich einmal meine Meinung zur Raubkopiererei zu äußern. Da ich schon stramm auf die 30 zugehe, stehe ich bereits eine ganze Weile im Berufsleben und verdiene auch ordentliches Geld. Dieser Umstand führt dazu, daß ich auf Raubkopien nicht angewiesen bin. Computerspielen ist jedoch eines meiner Hobbys und ich gebe entsprechend viel Geld dafür aus. Ich besitze zur Zeit rund 60 Originalspiele, für die ich also ca. 6.000 DM auf den Tisch verschiedener Geschäfte gelegt habe; ich erlaube mir monatlich bis zu zwei Spiele.

Von den von mir gekauften Spielen geht nicht eine Kopie raus, obwohl immer wieder Freunde danach vorstellig werden. Ich sehe es jedoch nicht ein, für etwas "thousands of bucks" auszugeben und andere Leute machen sich damit vergnügte Tage für lau! In der Regel haben diese Leute in ihrem Leben noch nicht ein Spiel gekauft und bieten zum Tausch nur Raubkopien an. Daran bin ich nicht interessiert. Weil ich die Diskussionen, Bettel- und Schleimorgien satt habe, bin ich dazu übergegangen, meine Neuerwerbungen nicht mehr publik zu machen. Dies ist die beste Art, Freundschaften zu erhalten. Wer ein Programm haben will, soll es gefälligst auch kaufen. Wer kein Geld hat, guckt in die Röhre anstatt in den Monitor! Dieser Brief ist sarkastischer und extremer geworden, als ich zunächst die Absicht hatte, aber ich bekomme echt den Fluch der Skloodzi (SF-Fans seid gegrüßt), wenn ich wegen moralischer Bedenken Geld für Dinge ausgebe, die andere einfach klauen.

In diesem Zusammenhang habe ich noch eine Frage: Da ich, wie bereits erwähnt, ausschließlich Originale besitze, habe ich mich meistens auch registrieren lassen. Die Softwarefirmen versprechen alles mögliche, wenn man nur die Registrierkarte zurückschickt. Bisher habe ich nur einen Rücklauf bekommen, nämlich von MicroProse für Formula 1 GP nebst der Diskette für die Modem-Option. Was machen die anderen Firmen mit der Registrierkarte? Sitzen da welche, die Briefmarken aus aller Welt sammeln und die Karte dann wegwerfen? In der Hoffnung, daß Ihr bei der Lösung dieses letzten großen Problems der Menschheit helfen könnt, verbleibe ich mit "bis die Tage dann":

Clark Kent

✘ *Gerade bei Computerspielen scheint ein prähistorischer Sammeltrieb bei vielen Menschen durchzubrechen. Man will eben möglichst alles haben, egal ob man es auch wirklich nutzt. Anders kann ich es mir nicht erklären. Auf meiner privaten Festplatte tummeln sich lausige fünf Spiele (welche das sind, verrate ich nicht), die ich immer wieder gerne einlade. Die kann ich mir auch von meinem lausigen Gehalt leisten. Auch das immer wieder gern verwendete Argument, daß die bösen, bösen Softwarehäuser viel zu viel Geld verlangen, entbehrt nicht einer gewissen Scheinheiligkeit. Eine ganz einfache Rechnung: Ich habe den Flipper "Tristan" für ca. 90 DM erworben. Ca. 20 Stunden verbrachte ich daran mit großer Begeisterung, ehe die Sache allmählich einen faden Beigeschmack bekam. Auch ohne Taschenrechner komme ich da auf einen Preis von 4,50 DM pro Stunde. Dabei habe ich noch nicht einmal berücksichtigt, daß ich das Programm nach einer unbestimmt langen Phase höchstwahrscheinlich wieder gelegentlich verwenden werde. Das soll teuer sein? Im Kino oder Restaurant werde ich für eine Stunde Vergnügen wesentlich deftiger zur Kasse gebeten.*

Ich fürchte, daß es auch mir nicht gelingen wird, "das letzte große Problem der Menschheit" zu lösen. Ich vermute fast, daß Sie mit Ihrer Umschreibung des Briefmarkensammlers gar nicht so falsch liegen. Bleiben Sie dran und lesen Sie im nächsten Brief, was anderen Lesern in dieser Beziehung widerfahren ist (ich sollte weniger fernsehen...).

SERVICE

Hallo PC-Games

Grund meines Schreibens ist die Firma XXX (um einen zeit-, kosten- und nervenaufreibenden Rechtsstreit zu vermeiden, sehe ich mich leider gezwungen, diese Firma nicht beim Namen zu nennen. Anm. d. Red.), über die ich mich sehr geärgert habe. Auf diesem Weg will ich mir mal Luft machen. Ich besitze einen Amiga 500 und seit kurzem einen 486DX. Jetzt wollte ich natürlich meine Amigaspiele für den PC umtauschen. Ich schickte XXX einen Brief, in dem ich fragte, ob es möglich wäre, meine Spiele gegen Aufpreis in die PC-Version umzutauschen, schließlich bin ich ja registrierter Kunde. XXX schrieb kurz und bündig, daß dies nicht möglich wäre. Aus, Schluß, Ende? Zudem sollte ich immer über die neuesten Produkte informiert werden, was natürlich (?) auch nie geschehen ist.

Szenenwechsel: Ich schrieb die Firma Blue Byte an, ob meine Amigaversion von Battle Isle und Data Disk in die PC-Version umgetauscht werden kann. Selbstverständlich (?) war dies möglich. Innerhalb von zwei Wochen hielt ich meine neue Version in den Händen, plus neuester Produktinformation. Auch bei Blue Byte bin ich registrierter Kunde!

Offensichtlich sieht der Kundendienst bei jeder Firma anders aus. Dabei sollte doch gerade der Service von den Firmen groß geschrieben werden. Auch um Raubkopien zu vermeiden!

Fazit: XXX möchte wohl gerne, daß ich nochmals 400 DM für die PC-Versionen meiner Spiele ausgebe und mich dann nochmals registrieren lasse. Traurig für XXX und ein großes Lob an Blue Byte.

Mit freundlichen Grüßen:
Thomas Herzberg

✘ *Ich habe zum Telefon gegriffen und die Firma XXX angerufen. Dort teilte man mir (überaus freundlich) mit, daß sehr viele Anwender in letzter Zeit vom Amiga zum PC wechseln. Da auch die Disketten nicht weiterverwendet werden könnten, würde es zu viel Kosten verursachen. Aber sie hätten das Problem erkannt und würden darüber nachdenken. Sie würden mich dann anrufen.*

An dieser Stelle versickerte das Gespräch in peinlichem Schweigen.

Größeres Interesse an meinen Vorschlägen wurde nicht geheuchelt. Eigentlich schade.

Daß es auch ganz anders geht, beweisen uns hier die Firmen MicroProse (hallo Uwe - schön, daß Ihr Euch um unsere Leser kümmert!) und Blue Byte (dort kenne ich leider niemanden). Aber ich bin mir sicher, daß auch andere Firmen wissen, wie man Service schreibt. Da ich mir vorstellen kann, daß dieses Thema allgemeines Interesse erregt, möchte ich doch um ein lebhaftes Echo bitten.

▼ SXY?

Ich habe demnächst vor, meinen 286er in den wohlverdienten Ruhestand zu schicken. Zur Auswahl habe ich einen 486SX (recht preiswert!) und einen 486DX (deutlich teurer). Da ich den Rechner hauptsächlich für Textverarbeitung und zum Spielen nutze, sollte er nicht zu langsam sein. Aber wo zum Teufel liegen denn nun genau die Unterschiede zwischen SX und DX??

Markus Metner

✗ Die genauen Unterschiede? Also gut:
Der DX ist als vollständiger 32 Bit -Prozessor implementiert, bei dem sowohl Daten- als auch der Adreßbus 32 Bit breit sind. Bei einem SX arbeitet der Prozessor intern zwar ebenfalls mit einem 32 Bit-Bus, beim Datenaustausch (z.B. Festplatte) werden sämtliche Informationen jedoch halbiert und nacheinander auf einen 16 Bit Datenbus geleitet. Beide Prozessoren sind 100%ig kompatibel und unterscheiden sich lediglich in der Ausführungsgeschwindigkeit. Auf einem 486DX ist zudem der Coprozessor (er übernimmt die Fließkommazahlenberechnung und wirkt sich besonders bei Grafikprogrammen und CAD sehr positiv auf die Ausführungsgeschwindigkeit aus!) bereits integriert. Der SX ist zwar auch ein vollwertiger 486er, aber ihm fehlt der Co.
Alle Klarheiten beseitigt?

▼ DOS 6.0

Ich arbeite bis jetzt mit meinem 386er und DOS 5.0. Lohnt sich der Umstieg auf MS-DOS 6.0? Wo würden hier die Vorteile liegen?

Albert Krisel

✗ Schon wieder eine Frage nach irgendwelchen Unterschieden. Das kann wirklich monoton werden. Aber gehen wir es an:
DOS 6.0 stellt einige Neuerungen bereit. Mit "MemMaker" erhalten Sie ein Programm, mit dem Sie eine automatische oder benutzerdefinierte Speicheroptimierung vornehmen können, die maximalen Speicher für DOS-Anwendungen bereitstellt. "Double Space" ist ein Tool, das die Kapazität Ihrer Festplatte erweitert. Ein Programm zur Defragmentierung sortiert unzusammenhängende Daten, was den Zugriff erheblich beschleunigen kann. Endlich hat man nun auch innerhalb der "Config.sys" die Möglichkeit, mehrere Konfigurationen zu definieren, die über ein Menü beim Start angewählt werden können. "Interlnk" kann Daten zwischen zwei Rechnern über die serielle Schnittstelle austauschen, "AntiVirus" erklärt sich selbst und das Programm "Undelete" zum Retten von gelöschten Daten funktioniert jetzt wesentlich besser. Ein menügesteuertes Backup- und Restore-Programm kam noch dazu. "Undelete", "Backup" und "AntiVirus" liegen auch als Windows-Version vor.
Ich hoffe, daß ich nichts vergessen habe. Ob sich der Umstieg lohnt, muß jeder für sich entscheiden. Mein 5er DOS hatte ich jedenfalls schon vorher mit derartigen Programmen erweitert, so daß ich vorerst getrost auf DOS 6.0 verzichten kann.

▼ VIRTUELL

Ich arbeite auf meinem Computer (486DX, 4MB, DOS 5.0) sehr viel mit Textbausteinen. Mir wurde gesagt, daß ich das Abspeichern und Einladen solcher Bausteine mit einem virtuellen Laufwerk sehr viel schneller bewerkstelligen kann. Leider schweigt sich mein Handbuch darüber aus und auch Bekannte kamen sehr schnell ins Stottern. Ich hoffe, daß Sie mir weitergehende Informationen zukommen lassen können.

Stephan Limmes

✗ In Ihrem Fall kann ein virtuelles Laufwerk durchaus sinnvoll sein, da die Zeit, welche für das Nachladen benötigt wird, dann kaum noch meßbar ist. Obwohl ich einem virtuellen Laufwerk nie ganz vertrauen werde (Strom weg = Daten weg!). Es handelt sich dabei um einen Teil des Arbeitsspeichers, der wie ein gewöhnliches Laufwerk angesprochen wird. Es erhält automatisch den nächstgelegenen freien Laufwerksbuchstaben (z.B. A: und B: sind Diskettenlaufwerke - Ihre Festplatte wird wohl C: sein. Dann wäre Ihre Ramdisk D:). Vorsicht - vergewissern Sie sich erst, daß der Buchstabe nicht durch den "lastdrive =" - Eintrag in der Config.sys gesperrt ist. Die Syntax für die Nutzung von 1024 KB als Ramdisk wäre in diesem Falle dann:
Device=
C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 /e
Die Endung "/e" sorgt für die Einrichtung im Extended Memory. Hier ist unbedingt zu beachten das "Himem.sys" installiert ist. Sollten Sie nur EMM386.exe verwenden, muß die Endung "/a" lauten, um die Ramdisk im Expanded Memory einzurichten. Dann sollte es eigentlich funktionieren!

▼ WINDOWS

Auf meinem Rechner habe ich erst vor kurzem Windows 3.1 installiert. Da ich kein Freund von Handbüchern bin, gehe ich meist nach der Methode "Trial & Error" vor. Nun würde ich gern meinem Windows Beine machen. Allerdings habe ich schon wahre Horrormeldungen vernommen, die das Ändern von Windows-Dateien betreffen. Gibt es eine Methode, die schlimmsten Bugs abzufangen?

Jürgen Scheringer

✗ Eigentlich bin ich ja nicht dafür, hemmungslos Dateien zu verändern, nur um herauszufinden, welches Bauteil zuerst verraucht. Das Lesen von Handbüchern mag Ihnen zwar unangenehm sein, aber es erspart Ihrem armen, hilflosen Rechner manche Qual - und auch Ihnen, wenn er sich weigert, etwas Sinnvolles zu tun! Falls Sie es aber dennoch nicht lassen können, nehmen Sie wenigstens das Programm "Sysedit", das zwar kein Icon hat, aber mit dem Programmanager leicht gefunden werden kann. Nach dessen Aufruf erscheint je ein Fenster mit Ihrer Autoexec.bat, Config.sys, Win.ini und System.ini. Nun tun Sie das, was Sie offenbar nicht lassen können - wenn´s denn unbedingt sein muß. Da "Sysedit" Ihnen (zu Recht) nicht vertraut, speichert es die ursprüngliche Fassung zusätzlich ab, allerdings mit der Endung "SYD". Wenn Sie die ursprüngliche Fassung wieder herstellen wollen (ich hab 's ja gleich gesagt!), löschen Sie die entsprechende Datei, nennen z.B. die "Win.Syd" wieder in "Win.ini" um und schicken mir als kleine Aufmerksamkeit ein Päckchen Kaffee.



The Lost Vikings

Die drei Wikinger aus dem hohen Norden schlugen letzten Monat auf dem PC mächtig zu und werden mit Sicherheit in den nächsten Wochen auch hoch in die Charts einsteigen.

Mit der Coverdisk dieser Ausgabe geben wir Ihnen nun die Möglichkeit, in die ersten vier Levels hineinzuschnuppern, alle Funktionen anzutesten und die drei bei ihren anfänglichen Problemen mit den lieben, kleinen Außerirdischen zu unterstützen. Ziel des Spiels ist es, mit allen dreien das Ende eines Levels zu erreichen. Das Trio muß natürlich zusammen, geschlossen und vor allem lebend das "Exit" betreten, um sich durch den nächsten Level beißen zu dürfen. Dabei kann und muß das Trio mit zwei Fäusten auf die einzelnen Spezialtechniken zurückgreifen, denn sonst ist es den verrückten Aliens hilflos ausgeliefert. Teamarbeit ist gefragt.

Die Joystickbelegung:

links/rechts - bewegt den Wikinger nach links oder rechts.

oben/unten - bewegt den Wikinger nach oben oder unten; drücken Sie den Joystick nach oben oder unten, während sich die Spielfigur auf einer Leiter befindet, so klettert sie selbstverständlich in die entsprechende Richtung.

Primär-Knopf - aktiviert die primären Fähigkeiten des Wikingers:
- a) Baleog schwingt sein erhabenes Schwert
- b) Erik springt so hoch er kann
- c) Olaf hebt oder senkt sein Schild.

Sekundär-Knopf - aktiviert die sekundären Fähigkeiten des Wikingers:
- a) Baleog schießt Pfeile mit seinem Bogen ab
- b) Erik schlägt heftig mit seinem Kopf und kann Wände einrennen
- c) Olaf hebt oder senkt sein Schild.

Auf der Tastatur ist außerdem belegt:

CTRL - einen anderen Wikinger spielen
CAPS-LOCK - einen Gegenstand auswählen
E - einen Gegenstand benutzen
S - einen Schalter betätigen.

Natürlich läßt sich **The Lost Vikings** auch über Tastatur spielen; neben den oben aufgelisteten Tasten sind dann außerdem gültig:

Satte vier Level - das macht Geschmack!

Cursortasten - einen Wikinger in eine Richtung bewegen
F - primäre Fähigkeit einsetzen
D - sekundäre Fähigkeit einsetzen.

Abschließend noch ein paar allgemeine Funktionen, die nicht unbedingt zum Spielen benötigt werden:

ESC - einen Level abbrechen bzw. aufgeben
Alt-X - das ganze Spiel abbrechen, zurück zu DOS
Alt-S - die Soundeffekte abschalten
Alt-M - die Musik abschalten.

Im Unterschied zur Vollversion können nur die ersten vier Levels gespielt werden und außerdem läßt sich ein erreichtes Paßwort nicht eingeben. Das heißt, daß Sie einen alten Spielstand nicht fortsetzen können und das Spiel von Anfang bis Ende durchspielen müssen, wenn Sie die vier Levels vollständig zu Gesicht bekommen möchten. Genügend Motivation sollte dazu eigentlich vorhanden sein, schließlich handelt es sich bei The Lost Vikings um ein Denkspiel allererster Güte.

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller/Dauer
1	(7)	**Syndicate**	Bullfrog/2.Monat
2	(2)	**Strike Commander**	Origin/3.Monat
3	(1)	**X-Wing**	Lucas Arts/5.Monat
4	(-)	**Pinball Dreams**	21st Century/NEU
5	(3)	**Eishockey Manager**	Software 2000/3.Monat
6	(5)	**Comanche**	Nova Logic/3.Monat
7	(-)	**X-Wing: Imperial Pursuit**	Lucas Arts/NEU
8	(-)	**Day Of The Tentacle 2**	Lucas Arts/Neu
9	(4)	**Lemmings 2: The Tribes**	Psygnosis/5.Monat
10	(6)	**Comanche Global Chall.**	Nova Logic/4.Monat

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller/Dauer
1	(-)	**Day Of The Tentacle**	Lucas Arts/Neu
2	(1)	**The 7th Guest**	Virgin Games/4.Monat
3	(2)	**Der Patrizier**	Ascon/4.Monat
4	(8)	**Battle Chess**	Interplay/4.Monat
5	(5)	**Sherlock Holmes 2**	ICOM/4.Monat
6	(4)	**Monkey Island**	Lucas Arts/4. Monat
7	(-)	**King`s Quest 6**	Sierra/Neu
8	(7)	**SWOTL**	Lucas Arts/4.Monat
9	(3)	**Wing Commander**	Origin/4.Monat
10	(-)	**Dune**	Virgin Games/Neu

Die PC Games Coverdisk 10/93

So geht´s...

Die spielbare Demoversion von **The Lost Vikings** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **The Lost Vikings** spielen zu können, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
   b: (+Entertaste)
   oder **a: (+Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr **3,5"** Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
   install (+Entertaste).

Danach müssen Sie nur noch den Zielpfad auf Ihrer Festplatte angeben.

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **LOST-VIK** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum **DOS** und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **LOSTVIK** den Namen **VIKINGS (+Entertaste)** eingeben.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 10/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________________

Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Wohnort: ____________________

Fehlerbeschreibung: ____________________



Access 1.1

Wer mit "Access 1.1" täglich arbeitet, wird vor allem die zahlreichen Tastaturkürzel in Anspruch nehmen. Hier zeigt sich gleich zu Beginn des neuesten Buchs von Hoffbauer/Spielmann, daß mit Sorgfalt an die Sache herangegangen wurde. Auf den ersten Seiten findet man alle wichtigen Befehle aufgelistet, so daß nicht lange herumgeblättert werden muß, um ein spezielles Problem zu lösen. Als etwas lästig könnte nur der gewaltige Umfang empfunden werden, denn "Das Access 1.1 Buch" läßt sich nicht auf der Bettkante lesen. Für fortgeschrittene Anwender wird das Buch dadurch natürlich gleich doppelt interessant, werden doch einige Tips gegeben, mit denen der noch unbedarfte Einsteiger nicht besonders viel anfangen kann. Ansonsten wird die übliche Qualität geboten: Schöne Grafiken veranschaulichen alle Erklärungen und die beiliegende Diskette hat ebenfalls eine ganze Menge zu bieten. Für Einsteiger und Profis durchaus empfehlenswert.

Oliver Menne

Hoffbauer/Spielmann
Das Access 1.1 Buch
Sybex
962 Seiten
DM 79.-
ISBN 3-8155-0080-X

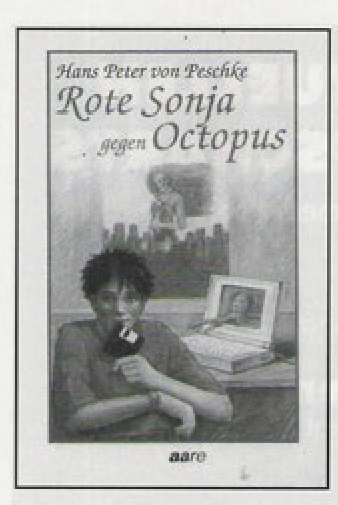


Quattro Pro für Windows

Das eingespielte Gespann Martin Althaus und Michael Ortlepp kann schon heute auf eine sagenhafte Vergangenheit zurückblicken. Insgesamt stammen mehr als 45 Computerbücher aus der Feder der beiden Vollprofis. Daß sie auch in dieses Buch ihren ganzen Elan und ihre einzigartige Erfahrung hineingelegt haben, versteht sich wohl von selbst. Wie jedes Werk aus der Reihe "Das xy Buch", weist auch "Quattro Pro für Windows" zahlreiche und vor allem informative Bildschirmfotos auf, die besonders dem Einsteiger hilfreich zur Seite stehen. Für die Profis wird selbstverständlich auch eine ganze Menge geboten. Die Palette reicht dabei von undokumentierten Befehlen bis zu einer nützlichen Beispieldiskette, die zum größten Teil Diagramme und Makros enthält. Das ist natürlich für Einsteiger genauso interessant, wird doch hier unmißverständlich gezeigt, was mit "Quattro Pro für Windows" überhaupt möglich ist.

Oliver Menne

Althaus, Ortlepp
Das Quattro Pro für Windows Buch
Sybex
681 Seiten
DM 69.-
ISBN 3-88745-349-2

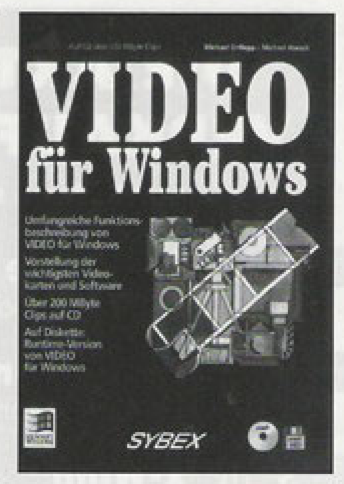


Rote Sonja gegen Octopus

Daß Computerbücher nicht immer aus dem Anwenderbereich stammen müssen, beweist Hans Peter von Peschke mit "Rote Sonja gegen Octopus". Die Titelheldin Kathrin bezwingt in der Welt der Computerspiele alle Feinde und Monster, trotzt allen Gefahren. Aufgrund ihrer einzigartigen Kenntnisse gerät sie schließlich in den Verdacht, einen Virus in den Schulrechner eingeschleust zu haben, um ihre mäßigen Noten ein wenig aufzubessern. Natürlich wird dieser Fall im Handumdrehen gelöst, doch der nächste wartet bereits. Kenner der Softwareszene werden sich mit diesem Roman sicher schnell anfreunden können, tauchen doch einige gute Bekannte - wie zum Beispiel Lord Chaos - auf. Erwachsene wird der Stil bestimmt nicht vom Hocker reißen, doch schreibt Hans Peter von Peschke sehr lebendig und spannend, so daß es sich bei "Rote Sonja gegen Octopus" eher um ein typisches Jugendbuch handelt.

Oliver Menne

Hans Peter von Peschke
Rote Sonja gegen Octopus
aare
156 Seiten
DM 30.-
ISBN 3-7260-0412-2

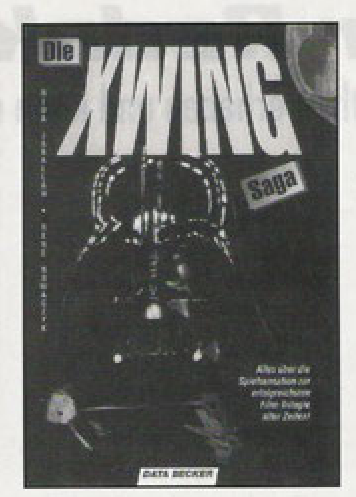


Video für Windows

Sie möchten Ihre privaten Videos richtig zusammenschneiden, wichtige Passagen digitalisieren und liebäugeln mit einer besseren Videokarte? "Video für Windows" beherzigt alle Wünsche, die ein MultiMedia-Fan im Laufe der Jahre aufgestaut haben kann. Es werden sowohl nützliche Tips und Tricks gegeben als auch die nötige Hardware beleuchtet. Damit kann sich der Einsteiger die bitter nötigen Grundlagen aneignen, während der Profi sich bereits auf die weiterführenden Passagen stürzen kann. Ein Buch, das umfassend über den Bereich Video informiert, und das auf vergleichsweise geringen 299 Seiten. Auf der beiliegenden Diskette befindet sich eine Runtime-Version von Video für Windows. Hier kann man schon einmal die wichtigsten Funktionen ausprobieren. Nennt man außerdem ein CD-ROM-Laufwerk sein Eigen, so kann man außerdem auf professionelle Clips zurückgreifen, die insgesamt satte 200 MB in Anspruch nehmen.

Oliver Menne

Ortlepp, Horsch
Das Video für Windows Buch
Sybex
299 Seiten
DM 79.-
ISBN 3-8155-7047-6



Word für Windows 2.0

Die tägliche Arbeit mit WinWord ist für viele die einfachste Sache der Welt, für andere bleibt diese exzellente Textverarbeitung ein Buch mit sieben Siegeln. Die Autorengruppe "Wise Man´s" unter der Leitung von Richard Wiseman möchte nun mit ihrer neuesten Publikation die letzten Geheimnisse lüften. Ein umfangreiches Stichwortverzeichnis, zahlreiche Grafiken und übersichtliche Tabellen machen das Schmökern in diesem Buch zu einem Vergnügen. Außerdem findet man auf nahezu jede Frage eine passende Antwort. Sowohl Einsteiger als auch Profis werden "Word für Windows 2.0 vertraulich" bestimmt fest und dauerhaft neben ihren Monitoren stationieren. Der absolute Clou: Auf Diskette sind nützliche Sharewareprogramme und 65 Dokumentvorlagen bzw. Makros enthalten, die den Umgang mit WinWord noch einfacher gestalten. Als "vertraulich" sollte man dieses Buch also nicht bezeichnen, sondern eher als "zwingend notwendig".

Oliver Menne

Wiseman, Müller, Altenhövel
Word für Windows 2.0
Sybex
685 Seiten
DM 89.-
ISBN 3-8155-7040-9

Die X-Wing Saga

Das Buch zum Film. Das gab es schon oft. Data Becker geht nun aber einen völlig neuen Weg und bringt das langersehnte Buch zum Spiel heraus. Dabei beschäftigt sich "Die X-Wing Saga" aber nicht nur mit der ausgezeichneten Hintergrundgeschichte, sondern erteilt auch noch wichtige Lektionen in puncto Kampftaktik und gibt die verschiedenen Strategien des Feindes preis. In der Rebellenschule wird man über die technischen Daten der imperialen Jäger und Schlachtschiffe informiert und erhält im gleichen Atemzug eine hervorragende Einführung in die hohe Kunst des Weltraumkampfes. Fans werden natürlich sofort bemerken, daß die meisten Screen-Shots aus dem Spiel genommen wurden. Das tut dem Buch aber keinen Abbruch, kann man doch dadurch die zahlreichen Taktiken besser nachvollziehen.
Ein weiterer Pluspunkt: Skizzen verdeutlichen alle schwierigen Stellen.
Ein absolutes Muß!

Oliver Menne

Jaballah, Nowaczyk
Die X-Wing Saga
Data Becker
191 Seiten
DM 29,80.-
ISBN 3-89011-729-5

Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Diesen Satz haben wir schon beim vergangenen Bewertungssystem sehr ernst genommen, doch versuchen wir auch, den Entwicklungen auf dem Software-Markt dicht auf den Fersen zu bleiben. Zum Nachdenken über das bisherige Bewertungssystem, bei dem die Gesamtwertung nach verschiedenen Gewichtungsfaktoren aus der Grafik-, Sound-, Gameplay- und Orginalitätswertung errechnet wurde, brachten uns Spiele wie "The 7th Guest", die es früher in dieser Form nicht gab. Konkret: Grafik und Sound waren ausgezeichnet, der Spielspaß an sich aber kaum nennenswert. Eine errechnete Gesamtwertung von über 70% wird diesem Spiel wohl kaum gerecht. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, die Spielspaß-Wertung in Zukunft unabhängig von jeglichen Gewichtungsfaktoren festzusetzen.

CD-ROM

Silberlinge groß im Kommen

Ihnen wird sicherlich aufgefallen sein, daß wir dem immer deutlicher werdenden Trend in Richtung CD-ROM seit geraumer Zeit Rechnung tragen. Aus diesem Grund haben wir auch die Bewertungskästen ein wenig für dieses neue Medium modifiziert. So finden Sie neben einer Angabe, wieviel Megabyte auf der CD belegt sind, auch noch die zusätzliche Information "Audio", die aussagt, ob das Spiel direkte Audiosignale ausgibt. Dem Punkt "CD-Advantage" sollten Sie besondere Beachtung schenken. Hier spiegelt sich die Nutzung des Mediums CD-ROM wieder. So bedeutet beispielsweise eine ungenügende Note für Sie, daß Sie genauso gut auf die Diskettenversion zurückgreifen können, denn es hat sich im Vergleich nichts geändert.

RANKING
Simulation
76% Grafik | 76% Sound | 76% Handling | 76% Spielspaß
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-
HERSTELLER PC-Software

SPECS & TECS
EMS | AdLib
286 er | SoundBlaster
HD 1,2 MB | Roland
CD 1,2 MB | General Midi
MEM 514 KB | VGA
Audio | SVGA
BESONDERHEITEN Interview und ein 90minütiger Soundtrack
CD-ADVANTAGE sehr gut

RANKING

Die Bewertungseinheit

Der Ranking-Kasten ist ein wesentlicher Bestandteil eines Reviews und gibt auf einem Blick Auskunft über die im Text beurteilten Qualitäten eines Spiels. Neben der schon erwähnten Spielspaß-Wertung haben wir uns für das Bewertungskriterium Handling entschieden, denn viele Spiele machen zwar wahnsinnigen Spaß, Einsteiger kommen aber leider nicht mit der Steuerung zurecht. Hier versuchen wir, den goldenen Mittelweg zu finden und beide Kriterien getrennt voneinander zu betrachten.

RANKING
Simulation
76% Grafik | 76% Sound | 76% Handling | 76% Spielspaß
Spieleranzahl 1-4
Handbuch englisch
Spiel deutsch
Kopierschutz keiner

SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Dieser Block müßte eigentlich laufend überarbeitet werden, um die ständig voranschreitende Entwicklung berücksichtigen zu können. Wir haben uns für die Ergänzungen "General Midi" und "MEM" entschlossen, da wir der festen Meinung sind, daß ein Großteil unserer Leserschaft auf diesen mittlerweile mehr als etablierten Soundstandard zurückgreifen kann und außerdem gerne wüßte, welcher freie Arbeitsspeicher aufgebracht werden muß. Vor allem für CD-ROM-Besitzer interessant, deren Speicher vor allem durch den CD-ROM-Treiber in Anspruch genommen wird. Diese beiden Komponenten finden Sie selbstverständlich auch im Informationsblock der CD-ROM-Reviews.



Außerdem setzen wir in Zukunft als geringste Hardwarevoraussetzung einen 286er voraus, denn die Zeiten des 8088 sind wohl endgültig vorbei.



Flashback

Running Terminator´s Recall

Viele Jahre ist es her, da erstaunte der Prinz von Persien die Spielergemeinde mit geschmeidigen Bewegungen, bezaubernden Grafiken und passabler Handlung. Seitdem war Ähnliches auf den Computermonitoren nicht mehr zu sehen. Jetzt endlich, wo bereits der zweite Teil der persischen Geschichte auf dem Markt ist, wagt sich ein weiteres Unternehmen an diesen Spieltypus: Flashback.

Conrad befindet sich in großer Gefahr. Kaum hat er sein neuestes Agentenspielzeug, einen Molekulardichte-Analysator in den Händen, macht er damit auch schon eine ungeheuere Entdeckung: Einige "Menschen" besitzen eine so hohe Dichte, daß sie einfach keine echten Menschen sein können - aber was sonst? Außerirdische? Roboter? Wie auch immer, einige Menschen sind bereits spurlos verschwunden. In seiner Eigenschaft als Agent des Büros für

galaktische Untersuchungen sollte er die Regierung warnen. Um jeder Gefahr vorzubeugen, macht er ein Backup seines Gedächtnisses und macht sich auf den Weg. Wie nicht anders zu erwarten, wird Conrad gleich darauf entführt und kann sich nur mit größter Mühe befreien - allerdings wurde sein Gedächtnis ausgelöscht. Von hier an liegt das Geschick Conrads in den Händen des Spielers, der die Spielfigur durch sieben Levels führen muß. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von Level zu Level, die Anforderungen an die Logik des Spielers halten da aber nicht ganz mit. Während Conrad anfangs durch einen Urwald läuft und nach und nach Teile eines Puzzles lösen muß, erreicht das Spiel im dritten Level seinen absoluten Tiefpunkt, da hier einfach alles niedergemäht werden muß, was sich bewegt.
Trotzdem wird es oft genug Situationen geben, die den Spieler zur Verzweiflung treiben. Seien es die Morphs, die übermäßig schwere Gegner darstellen, seien es die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten, deren Beherrschung absolutes Muß ist, oder die angesprochenen Puzzles, die zwar nicht sehr komplex, aber doch recht anspruchsvoll sind.

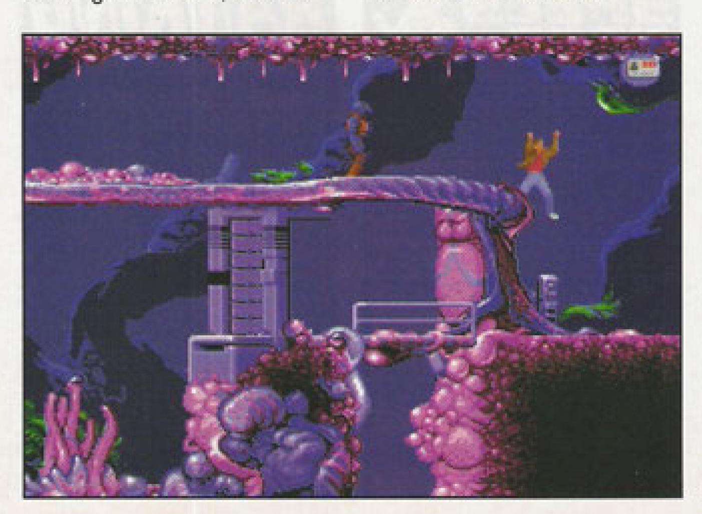
Das kenn´ ich doch ?

Viele Elemente des Spiels scheinen aus bekannten Actionfilmen zu stammen: Die Running-Man-Show, die den dritten Level stellt, das Erinnerungsbackup aus Total Recall oder die sich ständig verändernden Gegner, die sich des öfteren wie im Terminator II verflüssigen. Natürlich scheint auch Prince of Persia zu den Vorbildern zu gehören. Das Zitieren bekannter Meisterwerke hat eine jahrhundertelange Tradition, die ein neues Werk nicht unbedingt zur Kopie werden läßt. Flashback hat genug Eigenständigkeit, um einer der großen Titel des Jahres zu werden.

Aufzüge im Urwald

Das Spiel besteht in erster Linie aus dem Laufen durch labyrinthartige Wälder oder Städte, von Zeit zu Zeit (oder manchmal auch sehr oft) sind einige Gegner zu schlagen. Glücklicherweise hat man stets eine Pistole zur Hand. Problematischer sind die vielen Schalter, Schlösser und Türen, deren Zusammenhänge durch langwieriges Probieren herausgefunden werden müssen. Um über Abgründe oder Minen zu springen oder Ebenen zu wechseln, muß man die beeindruckende Beweglichkeit Conrads bis zum letzten ausreizen - eine manchmal fingerbrechende Aufgabe. Hin und wieder finden sich einige nützliche Gegenstände, die das Leben Conrads wesentlich vereinfachen: von Hebebühnen über

Die Morphs sind wohl das Gemeinste, das jemals auf dem Monitor zu sehen war.



Kritik

Wem der mittlerweile aus der Mode gekommene Kopierschutz "hellblaue Zahlentabelle auf grauem Grund" schon ein Graus war, wird an Flashbacks Innovation die helle Freude haben: Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild und ein Code (z.B. 2S46A5), die beide im ansonsten befriedigenden Handbuch zu suchen sind. Ist das Bild gefunden - was nicht immer möglich ist - , hat der Spieler beispielsweise A4Z68E einzugeben, aber auch hier stimmen Handbuch und Spiel nicht immer überein. Während des Spiels darf diese Prozedur sogar noch wiederholt werden - dies hält wohl mehr vom Spielen als vom Raubkopieren ab.
Während des Spiels ist es jederzeit möglich, in ein kleines Optionenmenü zu gelangen. Der Aufwand, den Menüpunkt "Spielstand sichern" einzufügen, wäre sicherlich vertretbar gewesen und würde bei so manchem Spieler Frustrationen, rotgeränderte Augen oder eine hohe Stromrechnung verhindern.
Der verwendete Bildschirmausschnitt ist für ein Spiel dieser Klasse absolut unwürdig. Wenigstens ein Bilderrahmen hätte den optischen ... Aber lassen wir das. Flashback ist im Großen und Ganzen ein sehr gelungenes Spiel, das den Spieler lange Zeit fesseln kann. Durch die drei Schwierigkeitsgrade, von "Anspruchsvoll" bis "Übermenschlich schwer", dürfte die Herausforderung groß genug sein. Auch die erwähnten Minuspunkte können nichts daran ändern , daß hier ein großer Wurf gelungen ist: die gut designten Levels, die einfallsreiche Grafik und die gute Atmosphäre des Spiels machen Flashback zu einer guten Empfehlung für Freunde anspruchsvoller Jump & Run-Spiele.

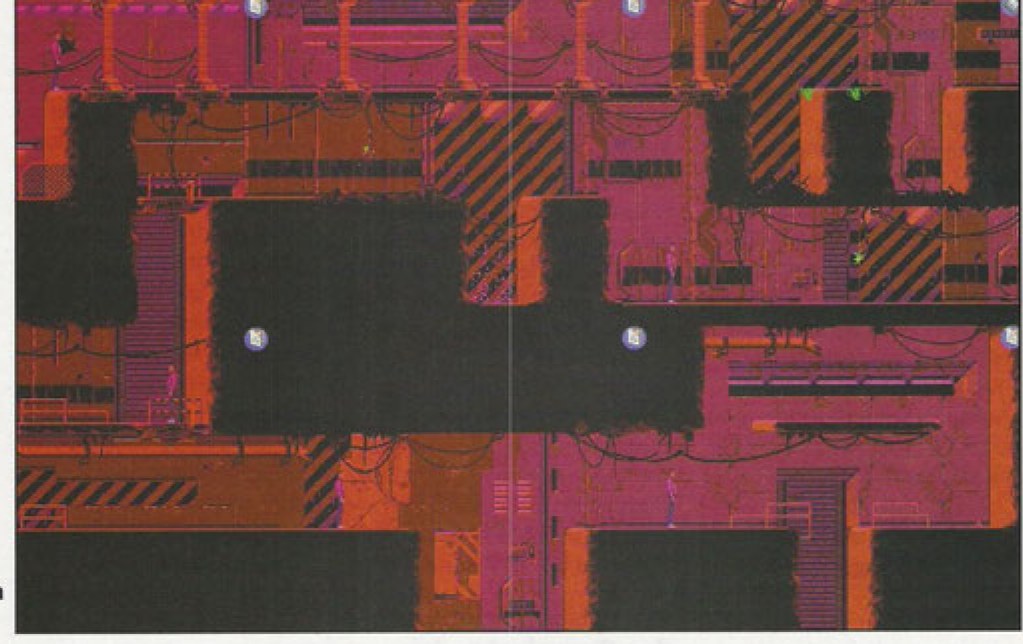
Schlüssel bis hin zu Generatoren, an denen sich unter anderem der Schutzschild aufladen läßt. Ganz selten trifft man auf freundlich gesinnte Personen, die Conrad Tips oder wichtige Gegenstände geben und gleichzeitig den Handlungsstrang voranbringen. In den höheren Levels finden sich auch einige Gegenstände, die zwar absolut notwendig sind, um im Spiel weiterzukommen, bei Fehlbedienung aber leicht das Ende des Spiels mit sich bringen: Teleporter, die den Spieler auch in Fallen transportieren können, oder Robotermäuse, die außer Segen auch Unheil bescheren. Da der Tod Conrads ständiger Begleiter ist, ist es von Zeit zu Zeit möglich, den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Nach dem tragischen Ende des Helden kann man dann an dieser Stelle weiterspielen. Verläßt man das Spiel, ist der Spielstand allerdings verloren, der Spieler muß also wieder am Levelanfang beginnen - ein Umstand, der leicht zu durchspielten Nächten führen kann.

Erstaunliches

Die Hardwareanforderungen sind relativ gering. Bereits bei 12 MHz sind die Bewegungen völlig flüssig, die 24 Bilder pro Sekunde haben fast Trickfilmniveau. Die kurzen Filmsequenzen zwischen den einzelnen Levels bestehen zwar aus Polygonen, an Atmosphäre und Geschwindigkeit läßt sich aber auch hier nicht mäkeln. Ein wirkliches Manko ist aber der relativ kleine Bildschirmausschnitt (256x224 Pixel), der vom Spiel und den Zwischensequenzen verwendet wird. Auch das übergangslose Umschalten von Bild zu Bild hätte man vermeiden können. Die Soundausgabe wird vor allem bei Roland-Besitzern für Überraschung sorgen: Die Musik, die während des eigentlichen Spiels nicht zu hören ist, wird von der Rolandkarte erzeugt, Soundeffekte (wie z.B. die Schüsse) sind damit aber nicht zu hören. Erstaunlicherweise sind diese aber sowohl mit den SoundBlasterkarten, als auch mit den AdLibs und sogar über den PC-Lautsprecher zu hören. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, den (möglichst digitalen) Joystick oder den Gravis-Game-Pad; in jedem Fall ist eine ruhige Hand notwendig, um Conrad den Willen des Spielers klarzumachen. Ein Verknoten der Finger oder wenigstens eine folgenschwere Fehlbedienung ist nur durch längere Übung zu verhindern.

Harald Wagner


Die Death Tower Show.


Nur 40 Sekunden bleiben Conrad, um den Reaktor zu reparieren.





Burntime

Überlebenstraining im Wasteland

Umwelt- und Naturschutz sind zumindest in der Unterhaltungsbranche ein heikles Thema. Schließlich möchte man sich nicht auch noch in seiner kostbaren Freizeit von derartigen "Nebensächlichkeiten" belästigen lassen.



Die Welt von übermorgen. Brennend heiße Sonne, langweilige Wüste - eine Phantasie?

Als man die schleichenden Folgen der Zerstörung bemerkte, war es auch schon zu spät. Wiesen und Wälder verdorrten, eine leblose Wüste nahm ihren Platz ein. Die Luft war erfüllt vom beißenden Gestank zahlloser verfaulender Leichen, schmerzerfüllte Schreie verhallten ungehört in den verlassenen Straßen. Einigen wenigen jedoch gelang es, in dieser unwirtlichen Welt zu überleben. Ihr Alltag besteht im Kampf um "genießbare" Lebensmittel und noch relativ sauberes Wasser. Zur Hilfe nahm man Überreste der einst hochtechnologisierten Zivilisation, bescheidene Werkzeuge und Waffen, die ein noch bescheideneres Leben ermöglichen sollten. Geld besaß schon lange keinen Wert mehr, an seine Stelle trat ein gnadenloser Tauschhandel.

Hauptsächlich eßbare Güter aller Art sind von Bedeutung, soweit man Maden, Ratten, Schlangen und Hunde überhaupt als genießbar bezeichnen kann.







Die gastronomischen Lokalitäten in naher Zukunft. Ob Kneipe, Bar oder Restaurant, hier jagt ein Leckerbissen den anderen. An der Grenze des guten Geschmacks.

Endzeit-spektakel

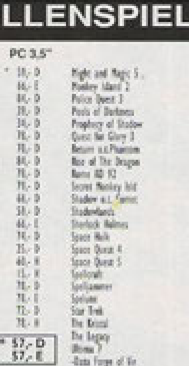
Der Spieler schlüpft in die Rolle einer geborenen Anführernatur, die selbst von bestimmten Fachbereichen wenig Ahnung hat, es aber mit Hilfe von überzeugender Argumentation und kleinen Präsenten versteht, immer mehr Leute an sich zu binden. Mit der Zeit gelingt es ihm, seinem eigenen Leben ein Maximum an denkbarer Sicherheit und Komfort für die jetzigen Verhältnisse zu verleihen. Er ist jedoch nicht der einzige; der Computer steuert mehrere Gegner, die ebenfalls versuchen, ein größeres Gebiet unter ihre Kontrolle zu bringen. Da die hierzu benötigten Ressourcen ohnehin schon äußerst spärlich sind, werden Konflikte unausweichlich sein.

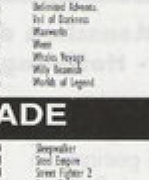
Aller Anfang ist schwer

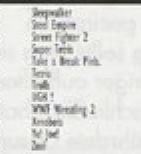
Man beginnt das Spiel mit einer ziemlich schlechten Ausrüstung, unerfahren und alleine. Viele nützliche Gegenstände liegen für jedermann zugänglich in verfallenen Hütten oder einfach am Boden herum und warten nur darauf, aufgelesen zu werden. Schon in den

Das Dialogfenster: Ob Mutanten oder Schergen, Neuigkeiten haben alle zu bieten.











Mit einer Mausefalle lassen sich auch Ratten fangen. Eine willkommene Mahlzeit.

kleineren Dörfern trifft man auf gleichgesinnte Menschen, die sich einem für ein bißchen Nahrung anschließen. Um so mehr Gefolgsleute man mit sich herumschleppt, desto mehr hungrige Mäuler hat man zu stopfen. Natürlich kann man anfangs die Jagd auf Hunde eröffnen, aber diese Nahrungsquelle versiegt leider ziemlich schnell - und auf die gute Mutter Natur sollte man sich nicht unbedingt verlassen. Man beginnt also mit der Suche nach einem potentiellen Stützpunkt, in dem es ausreichend Wasser gibt. Dort errichtet man ein Lager, das natürlich von einem oder mehreren Kumpanen verwaltet und beschützt werden muß. In den besetzten Häusern kann man beispielsweise Rattenfallen aufstellen, die ein Techniker vorher aus Draht, Schrauben und Holz zusammengebastelt hat. Wenn auch Rattenfleisch nicht gerade appetitanregend ist, so bewahrt es immerhin vor dem Hungertod.

Sweet Home

Mit Hilfe mehrerer Stützpunkte schafft man sich so die Lebensgrundlage für eine größere Gruppe, mit der man die Umgebung erforschen kann. In den zahlreichen Orten stößt man auf immer mehr Hindernisse. Viele Gebiete sind stark verseucht, die einzigen Bewohner sind Mutanten und

Burntime - eine Utopie?

Burntime: Der Titel des Spiels ist leider kein völlig frei erfundener Begriff. Parallel zum Smog-Alarm, der in jedem dicht besiedelten Gebiet schon ausgerufen wurde, passiert es in Australien hin und wieder, daß die Sonneneinstrahlung gesundheitsgefährdende Ausmaße einnimmt. Schuld daran ist die stark in Mitleidenschaft gezogene Ozonschicht, die einen Großteil der schädlichen UV-Strahlung absorbierte. Das extrem energiereiche ultraviolette Licht besitzt nämlich die Eigenschaft, die DNS zu verändern und zu zerstören. Erste sichtbare Folge ist Hautkrebs. Wenn also zum Schutz der Bevölkerung Burntime - so geschehen am anderen Ende der Welt, also in Australien - ausgerufen wird, sollte man das Haus nicht ohne dick aufgetragenen Sunblocker verlassen. Der Mensch kann sich dank seiner hochentwickelten Technik vor derartigen Auswirkungen noch relativ gut schützen, aber die Vegetation hat immer mehr darunter zu leiden, bis schließlich sämtliche Pflanzen verdorren und sich neben dem großen Chemiecocktail Meer zu Lande nur noch eine riesige Wüste erstreckt.



Für die Menschen der Zukunft eine Traumvorstellung - Hoffnung besteht kaum mehr.

bestenfalls ein paar Hunde. Ohne einen geeigneten Schutzanzug sollte man sich dort nicht länger aufhalten als notwendig, schließlich hat die sowieso gefährdete Gesundheit darunter zu leiden. Die momentane Verfassung eines Charakters wird in einem Prozentwert wiedergegeben. Solange dieser Wert sehr hoch ist, kann sich der Organismus aus eigener Kraft regenerieren. Diese Grenze schiebt sich ein gutes Stück nach unten, wenn man einen Arzt seinen Gefolgsmann nennen darf. Ab einem gewissen Punkt jedoch verschlechtert sich die Gesundheit ständig und stetig, so daß man unbedingt einen stationären Doktor zu Rate ziehen sollte - der befindet sich allerdings nur in größeren Siedlungen.

In den späteren Zügen gewinnt Burntime zunehmend an Handelsspielcharakter. Mit Hilfe der Stützpunkte besetzt man die Lebensmittelressourcen und gewinnt großen Einfluß auf die gesamte Bevölkerung. Einerseits kann die produzierte Nahrung eingetauscht werden, andererseits schränkt man so auch noch den Bewegungsradius der Computerspieler ein, da sie keinerlei Nahrung in besetzten Orten aufnehmen können und bei einer strapaziösen Weiterreise vielleicht verhungern. Damit sichert man sich den alleinigen Kontakt zu den zahlreichen Händlern und kann ihnen nach und nach ihre Gegenstände abluchsen.

Rollenspiel?

Die Darstellung der einzelnen Charaktere ist denkbar simpel gehalten. Neben dem bereits erwähnten Prozentwert für die Gesundheit gibt es außerdem noch einen für Erfahrung, der die Fähigkeiten der Person in ihrem Beruf (Kämpfer, Techniker, Arzt) widerspiegelt. Außerdem darf jeder Charakter bis zu sechs Gegenstände mit sich tragen, Waffen und spezielle Bekleidungen inklusive. Ein gerade gesättigter Überlebenskünstler, und diesen Titel dürfen sich alle verleihen, die trotz der widrigen Umstände noch im Dreck vor sich dahinvegetieren, kann bis zu neun Tage ohne Nahrung und immerhin fünf Tage ohne Wasser auskommen.

Rauhe Sitten

Das Recht des Stärkeren ist das einzige allgemeingültige Gesetz. Wer sein Hab und Gut nicht zu verteidigen weiß, ist auch nicht wert, es zu besitzen. Neben den nahezu unvermeidlichen Kämpfen mit gehirnlosen Mutanten und wilden Hunden wird man sich früher oder später mit den Computerspielern herumschlagen oder auch versuchen einen Gegenstand von einem Händler quasi "kostenlos" zu erhalten. Die Steuerung eines Kampfes ist simpler als man für möglich halten würde. Ein simpler Mausklick auf das gewünschte Opfer reicht aus und das Gefecht nimmt seinen Lauf. Eine gute Ausrüstung und Bewaffnung sowie ein hoher Erfahrungswert sind Garant für den Erfolg. In größeren Städten sind jedoch keinerlei aggressive Auseinandersetzungen möglich, um zumindest eine kleine neutrale Zone zu schaffen.

Problemlos

Das Handling ist, wenn man die hohe Komplexität des Spiels in Betracht zieht, außergewöhnlich einfach und problemlos. Per rechtem und linkem Mausknopf kann man spielend in die einzelnen Untermenüs gelangen und sie auch wieder verlassen. Zur Fortbewegung klickt man nur den Zielort an und die Gruppe wird versuchen, diesen auf kürzestem Weg zu erreichen. Hindernisse wie Gebäude, tote Bäume und Felsblöcke werden leider nicht automatisch

Das Stadtbild ist mit dem heutigen nicht mehr zu vergleichen. Drei, vier Hütten oder besser Zelte - mehr darf man nicht erwarten. Einstellen muß man sich hingegen darauf, daß Diebe auf den Straßen lauern.

Die Ozonschicht

Ozonosphäre, der Teil der Stratosphäre zwischen 20 und 50 km Höhe, in dem unter der Einwirkung ultravioletter Sonnenstrahlung ständig molekularer Sauerstoff (O2) in Ozon (O3) umgewandelt wird. Der Ozonschicht kommt für die Lebensvorgänge auf der Erde große Bedeutung zu, da sie den größten Teil der lebensfeindlichen ungefilterten UV-Strahlung fernhält. Die Ozonschicht wird nach der Überzeugung vieler Wissenschaftler durch die immer mehr ins Rampenlicht getretenen Fluorchlorkohlenwasserstoffe (FCKW) angegriffen und zerstört. Seit Ende der 70er Jahre wird eine beständige drastische Abnahme des stratosphärischen Ozons über der Südpolregion ("Ozonloch") beobachtet. 1987 beschlossen 46 Nationen die stufenweise Reduktion von FCKW in Industrie und Technik.

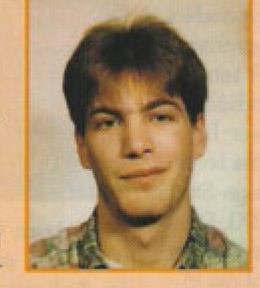
umgangen, zu diesem Zweck muß man den Weg zum Ziel in mehrere Etappen einteilen. Ansonsten ist die Steuerung, besonders ihre Logik und Einfachheit, vorbildlich gelöst. Für ein Strategiespiel ist die Grafik vollkommen ausreichend und verfügt sogar über nette kleine Details, die vom Ernst der Situation ablenken und zu mehr als nur Schmunzeln anregen. Das Scrolling ist sauber und tadellos, lediglich die Charakterfenster könnten etwas Animation vertragen. Soundtechnisch betrachtet sieht man deutlich, daß die Programmierer sich bemühten, eine passende Stimmung zu übermitteln. Schön im Hintergrund gehaltene Musikstücke unterstreichen den sehr positiven Gesamteindruck. Die Effekte sind etwas spärlich, aber digitalisierte Sprachausgabe macht dieses Manko mehr als wett.

Alexander Geltenpoth



Gehandelt wird bei Burntime in einem speziellen Menü - natürlich auch per Mausklicks.

Statement



Burntime ist absolut faszinierend, die hervorragende Atmosphäre führt sofort zu einer längeren Vertiefung in dieses Programm. Besonders gut finde ich vor allem die leicht genreübergreifenden Elemente: eine optimale Mischung aus Adventure, Rollen- und Strategiespiel. Nur die Unterhaltung mit den zahlreichen Charakteren könnte etwas abwechslungsreicher sein. Darüberhinaus fehlen kleine Nebenaufträge, die man von NSCs erhalten könnte. Besonders gut ist die Handhabung der zeitlichen Abfolge, denn alle Aktionen - auch die der Computerspieler - laufen parallel ab. Phantastisch ist natürlich auch die Zweispieleroption.

SPECS & TECS



BESONDERHEITEN
deutsche Sprachausgabe

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Max Design

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	85%	85%	80%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Lotus - The Ultimative Challenge

Burn Rubber!

Es ist schon etwas ganz Besonderes, am Steuer eines Lotus zu sitzen. War dieses Erlebnis bislang nur den Amigianern vorbehalten, nimmt sich Gremlin jetzt auch der PC-Spielergemeinde an. Denn mit der Konvertierung von Lotus III kann man die Edelflitzer jetzt auch unter DOS erleben.



Das Altbewährte stand bei Gremlin schon immer hoch im Kurs. Nachdem ihre Rennspektakel Lotus I - II - III auf dem Amiga gehörig abgeräumt haben, will man die Verkaufszahlen noch einmal steigern und bringt den jüngsten Vertreter der Lotus-Reihe auch auf MS-DOS-Systemen zum Laufen. Keine schlechte Idee. Denn eigentlich schreit der PC-Spiele-Markt geradezu nach einem rasanten, unkomplizierten Racing-Game. Auf einer einzigen HD-Diskette untergebracht, bietet Lotus jede Menge veränderbarer Spieloptionen:

Power-Trio

Insgesamt stehen dem Motorsport-Freak drei verschiedene Lotus-Exemplare zur Auswahl: Zunächst der bekannte Esprit. Schlichtes, edles Design, versehen mit der nötigen Schnittigkeit, ließ dieses Geschoß mittlerweile schon zur Legende werden. Und während Richard Gere in "Pretty Woman" mit der H-Schaltung und den kleinen Pedalen so seine Probleme hatte, fahren Sie dank präziser Steuerung und (optionalem) Automatik-Getriebe wie auf Schienen durch die Kurven. Der nächste Vertreter ist der auch schon seit längerem angebotene Elan. Der Nobel-Speedster verbirgt unter seiner schönen Schale ein fernöstliches Geheimnis: Dort verrichtet nämlich ein ISUZU 1,6 L Vierzylinder-Turbo seine Arbeit. Allen Traditionen zum Trotz überträgt der Motor seine 167 PS auch noch auf die Vorderräder. Doch im Simulationsprogramm qualmen beim Burn-out trotzdem die Hinterräder. Wie soll man diesen Effekt auch anders programmieren? Letzter Kandidat des Power-Trios ist die Lotus-Design-Studie M200. Dieser Sportwagen wird nie in Serie gehen. Sie haben die einzigartige Möglichkeit, dieses Kraftpaket ausgiebig zu "testen".

Rennstrecken ohne Ende

Superschnell und 100 % "zuckelfrei" präsentiert sich die ultimative Herausforderung. Mit dieser perfekten Realisierung erreicht Lotus die Qualität des bekannten Out-Run-Games aus den Spielhallen. Positiv machen sich auch die vielen verschiedenen Szenarien bemerkbar. Egal ob Sie im dichten Schneesturm, in sengender Sonne oder in waghalsigen Serpentinen um den Sieg kämpfen wollen, mit dem "Racing Environment Construction System" (RECS), stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen. So können Sie in Minutenschnelle Ihre persönliche Hausstrecke zusammenbasteln. Scharfe Kurven oder mörderische Steigungen stellen ebenfalls kein Problem dar. Jede relevante Spieloption läßt sich mit Hilfe des RECS beliebig ändern und dank eines speziellen Code-Systems kann der so erstellte Kurs beliebig oft gefahren werden. Theoretisch ergeben sich durch diese Multiple-Choice-Wahl an die fünf Trillionen verschiedener Rennkurse. Mangelnde Streckenauswahl dürfte also nicht der Motivationskiller dieses Rennspektakels sein. Doch zu einem waschechten Race-Simulator gehört eben noch etwas mehr.



Mit dem RECS Strecken-Editor planen Sie sich Ihre Lieblingsstrecke in Sekundenschnelle.

Schnurrende Motoren

Zum Beispiel auch brüllende Soundeffekte. Aber obwohl auf der Verpackung von "Superb



Drei Lotusschlitten laden ein: Der Esprit S4, der Elan und die Studie M200



Im Two-Player-Modus bekommt jeder Spieler seinen eigenen Teil des Bildschirms reserviert.

Music and SFX" die Rede ist, wird man während des Spiels sehr herb enttäuscht. Nach der Strecken- und Wagenauswahl erscheint erst mal ein überdimensional großer Car-CD-Player Marke "Gähnwood". Hier können Sie Ihre Wahl aus sechs gleich nervigen Music-Tracks treffen. Die einzelnen Musikstücke sind allesamt fetzig komponiert und eignen sich daher sehr gut für die aggressive Rennsimulation. Doch sind alle sechs auch sehr eintönig und man möchte den CD-Player schon nach der ersten Viertelmeile wieder abstellen. Außerdem haben die besagten "Gähnwood-Geräte" die Eigenschaft, nur auf voller Lautstärke zu laufen. Im Klartext bedeutet das: Wenn die Musik läuft, dann gibt´s keine Fahrgeräusche. Schaltet man die Musikbegleitung von vornherein ab, darf man sich auch nicht allzusehr auf die packenden Soundeffekte freuen. Denn die Motoren der einzelnen Lotus-Exoten klingen nicht wie die bissiger Sportkarossen. Vielmehr könnte man glauben, daß man in einem S-Klasse-Wagen sitzt, so leise schnurren die Triebwerke vor sich hin.

No Crash, No Fun!

Ein weitaus größerer Fehler schwächt den Spielspaß aber noch viel mehr: Was man auch anstellt, man kann bei den Races keine Unfälle verursachen. Egal ob Sie gegen Bäume, Mitstreiter oder Tunnelwände fahren, ja nicht einmal wenn Sie als Geisterfahrer ein entgegenkommendes Fahrzeug frontal rammen, merken Sie mehr als daß Ihre Geschwindigkeit um 15 km/h abfällt. Dieses Manko läßt die Motivation zur "Ultimate Challenge" rapide in den Keller sinken. Zu leicht wird einem der Sieg auf jeder Strecke gemacht. Hat man zudem auch noch die Automatik aktiviert, so reicht es aus, nur ständig Vollgas zu fahren und ab und zu mal wieder eine Kurskorrektur vorzunehmen. Sie kommen auf jeden Fall ins Ziel. So bietet Lotus zwar oberflächlich gesehen vollkommenen Spielspaß, doch die hervorragende Grafik und die superschnellen Animationen sind eben nur die halbe Miete.

Durch den typischen "Al Bundy - Schwierigkeitsgrad" raubt sich das Spiel selbst jegliche Motivation. Wem aber "richtige" Simulationen, wie zum Beispiel F1 Grand Prix, zu kompliziert sind, der ist mit Lotus -The Ultimative Challenge gut beraten.

Thomas Brenner ■



Am überdimensionalen Pixel-CD-Player wählen Sie Ihre favorisierte Musikbegleitung aus.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1,5 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
keine Umsetzung der alten Versionen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Gremlin



RANKING

Rennspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	60%	75%	70%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	nervig

Stronghold

Rollenspiele einmal anders...

SSIs neustes Strategiespiel handelt von einer Zeit, als eine F16 noch ein Drachen, eine Patriot noch ein Zauberspruch und die Marines noch Zwerge mit Kriegsäxten waren. Doch damals wie heute war das leidige Thema des Zusammentreffens all dieser Waffen bzw. Ereignisse ein und dasselbe: Krieg.

SSI, die in letzter Zeit mit diversen Strategiespielen das moralisch nicht ganz einwandfreie Thema der beiden Weltkriege wirklich bis zum letzten ausgelutscht haben (Great Naval Battles, Clash of Steel, Carrier at War, War in Russia und wie sie alle heißen), haben mit Stronghold eine wirklich willkommene und überfällige Abwechslung geschaffen. Stronghold behandelt den Aufbau eines Königreichs in dem bekannten Dungeons & Dragons-Szenario, das Sie aus vielen AD&D-Rollenspielen wie Eye of the Beholder, Pools of Darkness oder auch Death Knights of Krynn bereits kennen dürften. Weiterhin existieren aber auch viele Bücher, die dieses Szenario zur Grundlage haben. Für ausreichendes Material zur Erweiterung des Hintergrundwissens ist also gesorgt.

Kingdom-Simulator

Wie schon erwähnt, behandelt Stronghold den Aufbau eines Königreichs. Dazu gehört auch das Entwerfen der bis zu fünf verschiedenen Oberhäupter Ihres Volkes. Diese Könige werden, wie aus vielen Rollenspielen bekannt, in einem Charakterbildschirm erstellt. Werte wie Stärke, Ausdauer und Intelligenz vererben sich im Verlaufe des Spiels auf die immer zahlreicher werdenden Untertanen, so daß es sich auf jeden Fall lohnt, wenn Sie sich für die Charaktergenerierung etwas Zeit nehmen.
Wenn Sie diese Aufgabe überstanden haben, können Sie sich endlich richtig in das Spielgeschehen werfen. Dies besteht zu Beginn hauptsächlich im Aufbau Ihrer Haupt-

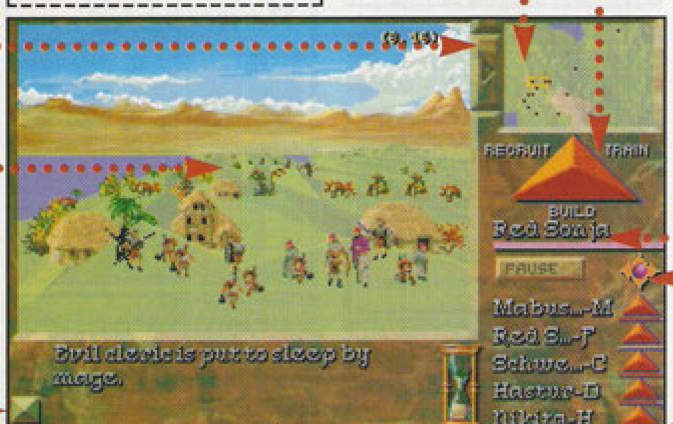
Mit diesem Knopf können Sie die Karte und das Aktionsfenster "switchen", d.h. Karte und Aktionsfenster tauschen ihren Platz, womit Sie in den Genuß eines sehr viel größeren Kartenausschnitts kommen.

Hier im 3D-Aktionsfenster spielt sich das eigentliche Spiel ab. Hier können Sie Ihre Charaktere anweisen zu bauen, zu reparieren oder zu zerstören. Wenn Sie in diesem Fenster ein Lebewesen anklicken, erscheint ein weiterer Bildschirm, der mit näheren Informationen und oftmals auch mit einem Bild aufwartet.

Mit diesem Button öffnet sich ein umfangreiches Optionsmenü. Hier können Sie Spielstände speichern, laden und löschen, die Highscoreliste betrachten oder einfach ein neues Spiel beginnen.

Die Karte ist in ihrer Funktion ihrem Äquivalent in Populous sehr ähnlich. Wenn Sie größere Entfernungen überbrücken möchten, ist die normale Feld-für-Feld-Bewegungsmethode viel zu langwierig. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt und Sie werden sich augenblicklich dort wiederfinden. Vorausgesetzt natürlich, Sie können diesen Punkt über ein Männchen oder einen hohen Turm einsehen.

Mit dieser Pyramide können Sie das Brutverhalten der Königin beeinflussen... - Nein, das war nicht ernst gemeint, aber wenn Sie SIMANT kennen, kennen Sie auch die Funktion dieser Pyramide. Mit ihr können Sie bestimmen, ob sich Ihre Einheiten mehr dem Rekrutieren neuer Soldaten, dem Bau von Burgen und Häusern oder dem Training widmen sollen.



Mit dieser Anzeige können Sie die verschiedenen Volksgruppen wie bei Populous mit dem Magneten in ein bestimmtes Feld locken. Nur so ist es Ihnen möglich, z.B. eine Armee bilden, mit der sie gegen die Monster zu Felde ziehen können.

Falls Sie ganz auf die Benutzung der Tastatur verzichten wollen, können Sie mit diesem Hebel, der sehr joystickähnliche Eigenschaften aufweist, die Cursortasten simulieren.

Wenn Sie auf einen der bis zu fünf verschiedenen Namen klicken, bekommen Sie umfangreiche Informationen über die Bevölkerung, den Reichtum u.ä. des gewählten Stammesoberhaupts. Mit der Pyramide hinter dem Namen dagegen wechseln Sie zu diesem Stamm, d.h. alle folgenden Befehle betreffen diesen Stamm.



Vampire sind unangenehme Zeitgenossen. Sie sind weitgehend magieresistent, können sich regenerieren und nur durch magische Waffen verletzt werden.



Hier werden einige Orcs gleich mit ungefähr 50 schwerbewaffneten Kriegern Bekanntschaft machen.

stadt. Auf der einen Seite muß diese genügend Essen und Wohnraum für die gesamte Bevölkerung bieten, auf der anderen Seite aber auch einen ansprechenden Gewinn abwerfen, so daß Sie noch weitere Wohnhäuser, Bäckerei-



Gelegentlich verbünden sich diverse Gegner auch miteinander. Hier z.B. Evil Clerics mit Skeletten.

en, Schmieden und Lagerhäuser bauen können. Und hier ein gutes Gleichgewicht zu finden und zu halten, ist keine sehr einfache Aufgabe!

Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Damit Ihnen der Einstieg nicht gleich zu Beginn zu komplex erscheint, können Sie sich aus sechs vorgefertigten Welten eine aussuchen, an der Sie Ihr Glück versuchen möchten. Darüberhinaus können Sie auch noch den Schwierigkeitsgrad jeder dieser sechs Welten in drei Stufen von peaceful über aggressive bis zu hostile verändern. Und wenn Ihnen selbst diese Herausforderung noch nicht groß genug ist, haben Sie noch die Möglichkeit, eine Zufallswelt vom Computer erschaffen zu lassen, in der Sie die Anzahl der Computergegner und ihre Intelligenz festlegen können. Damit ist der Spielspaß auf Monate gesichert.

Der Bildschirm ist bei all dem eine wahre Grafikpracht. Sie haben ein 3D-Sichtfenster und eine 2D-Karte als Orientierungshilfen. Beim Anklicken einer Person im 3D-Fenster zoomt ein Bildschirm heran, der Informationen, oft ein Bild und bei eigenen Charakteren auch noch ein kleines Gespräch (meist mit dem Sinn "Wir brauchen Häuser" oder "Wir brauchen Essen") darbietet. Der Sound dagegen beschränkt sich auf die üblichen Dudelmelodien und diverse Soundeffekte wie das Jubeln Ihrer Bevölkerung oder das Schlagen der Hämmer beim Hausbau.

Suchterscheinungen ...

Stronghold verlangt am Anfang zwar eine gewisse Einarbeitungszeit, bevor man sich wirklich in das Schlachtengetümmel werfen kann, doch wenn die ersten Hürden überwunden sind, kommt man, vor allem als Rollenspieler, nicht mehr von diesem Spiel los. Zu groß ist der Wiedererkennungseffekt, zu schnell schließt man all die Fabelwesen in sein Herz und freut sich, wenn der Level 13-Magier wieder mal einen blauen Drachen "gebraten" hat (hä hä!). Äußerst empfehlenswert!

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 514 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING

Strategie

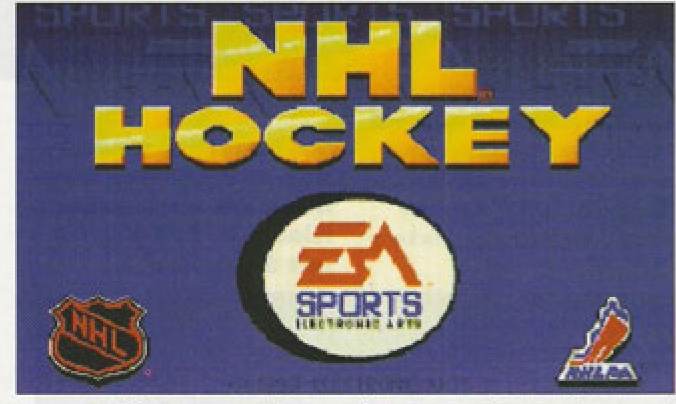
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	60%	70%	83%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

NHL Hockey

Feuer auf dem Eis

Zwischen Nordamerika und Deutschland liegen immer noch Welten - zumindest in puncto Vermarktung sportlicher Ereignisse. Wenn zum Beispiel im sonnigen Kalifornien die strammen Jungs der Los Angeles Kings das Eis betreten, toben die Zuschauer und ein packendes Spiel darf erwartet werden.



NHL Hockey von Electronic Arts - das Referenzprogramm auf dem PC. Ein Riesenhit.

In Deutschland ergibt sich zwar ein ähnliches Bild, doch leider in völlig anderen Dimensionen. Hier freut sich nur eine treue Fangemeinde über jeden errungenen Sieg, trauern nur wenige über eine Niederlage. Daß aber Computerspiele, die sich mit den Kufenhelden beschäftigen, durchaus erfolgreich sein können, hat der Eishockey Manager unlängst bewiesen. Bei "NHL Hockey" handelt es sich aber nicht um Electronic Arts* Einstieg in diesen rauhen Sport; "NHLPA Eishockey" war schon auf dem Super NES und dem Mega Drive sehr erfolgreich.

Action oder Simulation?

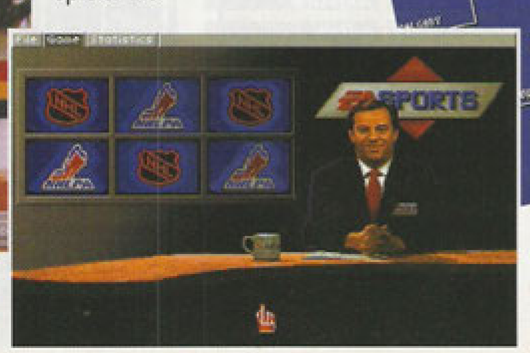
"NHL Hockey" beinhaltet nicht nur einen rasanten Actionpart, auf den wir später zurückkommen möchten, sondern verlangt auch in Bezug auf Management und Teamaufstellung einiges vom geneigten Spieler. Vor jedem Spiel kann die Aufstellung verändert werden, wobei vor allem die speziellen Fertigkeiten der Spieler ins Rampenlicht rücken. Ist der Gegner zum Beispiel im Statistikpunkt-Checking haushoch überlegen, so sollte man versuchen, ein paar harte Abwehrrecken einzuwechseln, die ebenfalls kräftig austeilen können. Apropos Statistik: Hier gibt´s einen echten Leckerbissen für jeden Kenner der amerikanischen Eishockeyszene, denn es wurden alle Daten der Saison 1992-93 eingebunden. Man kann also auf große Namen wie Wayne Gretzky oder Mario Lemieux zurückgreifen. Ob nun nach Namen, Punkten oder erzielten Toren sortiert wird, liegt allein in Ihrer Hand. Selbstverständlich können Sie auch eine eigene Saison ins Leben rufen, in der alle vorhandenen Statistiken auf Null gesetzt werden.

Rauher Sport

Befinden sich die Spieler erst einmal auf dem Eis, so bricht im Stadion die Hölle los. Da wird siegessicher "We Will Rock You"



In der Mannschaftskabine werden die Teams ausgewählt. Es riecht nach einem Spitzenspiel.



In den amerikanischen Play-Offs treffen in den Endspielen die großen Teams aufeinander.

Packende Zweikämpfe und actiongeladene Torraumszenen, genau nach dem Geschmack der Zuschauer (rechts); beim Bully ist Reaktion gefragt, um vor dem Gegner am Puck zu sein.



geklatscht, steigt das Fan-O-Meter in den siedend heißen, roten Bereich. Dabei jubeln die Zuschauer aber nur bei passenden Szenen, wenn beispielsweise der Puck ganz knapp neben das Tor gesetzt oder ein Spieler spektakulär zu Fall gebracht wurde. Die Spieler läßt das natürlich kalt, sie konzentrieren sich auf ihren Job. Nach jeder Spielunterbrechung durch ein Foul oder einen Regelverstoß kann man eine neue Reihe ins Gefecht schicken. Natürlich befindet sich in den ersten beiden "Lines" die Creme de la Creme, doch sollte diese einmal zu erschöpft sein, kann man auch die etwas schwächeren Kollegen einsetzen, um die Verletzungsgefahr so gering wie möglich zu halten.

Die Steuerung ist über den Joystick denkbar einfach. Mit dem rechten Feuerknopf wird zum nächsten Spieler gepaßt und der linke Knopf zieht einen satten Schlagschuß nach sich. Umso länger man den Joystickknopf gedrückt hält, desto stärker wird der Puck in Richtung des gegnerischen Tors gedroschen.

Details

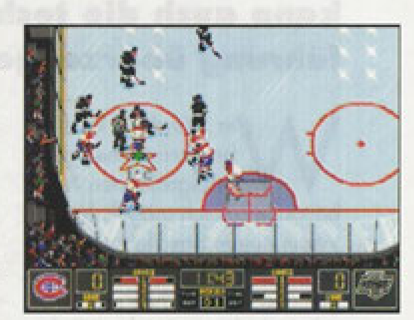
In puncto Grafik läßt sich eigentlich nur eines bemängeln: Das mehr als unbefriedigende Scrolling. Zwar scrollt der Bildschirm rasend schnell, dafür aber auch abgehackt und ruckelig. Natürlich wird das beim Spiel völlig nebensächlich, doch muß man sich schon stark konzentrieren, um den Überblick nicht zu verlieren. Mit einer schnellen Grafikkarte läßt sich dieses Problem aber zum Glück beheben. Abgesehen von diesem Kritikpunkt hat NHL Hockey einiges zu bieten. Zwischen den Spielen werden stimmungsvolle Bilder von den begeisterten Sport-Reportern gezeigt, in den Statistiken wurde jeder Spieler mit eigenem Bild verewigt und die Anzeigentafel im Stadion kann sich ebenfalls sehen lassen. Kleine Details wie das Emblem auf dem Eis des jeweiligen Stadions runden den positiven Gesamteindruck ab.

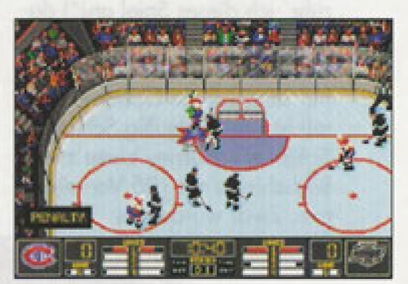
Die musikalische Untermalung kann ruhigen Gewissens als packend und stimmungsvoll bezeichnet werden, obwohl die Soundeffekte und vor allem die Sprachausgabe eher begeistern können. Allein das Klacken der hölzernen Schläger ist ein Genuß, wird aber noch vom Stadionsprecher und den Zuschauern übertroffen. Hervorragend.

Fazit

NHL Hockey kann bestimmt an den Erfolg der beiden Konsolen-Versionen anknüpfen, ist es doch das erste Eishockeyspiel auf dem PC, das einen vollkommen ausgereiften Eindruck macht. Spannend und unterhaltsam - ein Genuß.

Oliver Menne ■





Das Scrolling ist zwar nicht einwandfrei, die Grafik aber brilliant.

GOAL! Der Torschütze darf sich feiern lassen; die Anzeigentafel ist eine der Attraktionen von NHL Hockey.





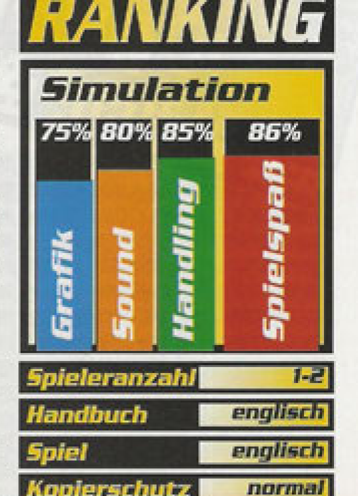
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 2 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts



RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	80%	85%	86%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Solitaire´s Journey

Sucht am Bildschirm

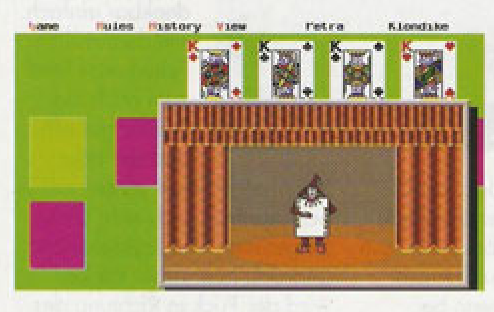
105 (in Worten: Einhundertundfünf) Solitaire-Varianten - da juckt es doch jedem ambitionierten Kartenspieler in den Fingern. Aber kann auch die technische Ausführung überzeugen?

Wer Windows kauft, bekommt einen der erfolgreichsten Arbeitskiller gleich mitgeliefert. Wenn einem das kleine Icon entgegenlacht, schmelzen alle guten Vorsätze ("Nie mehr rühr´ ich dieses Spiel an!") dahin. Der nervenaufreibende Kartenkrimi kennt allerdings nur sehr wenige Optionen. Damit ist jetzt endgültig Schluß: Solitaire´s Journey bietet zwei Bildschirme mit 105 Variationen. Zwar wurde das Patience-Spiel schlechthin bereits in zahlreichen Compilations (z. B. Sierras "Hoyle Classic Card Games") verarbeitet, aber eine derartige Vielfalt werden Sie bei der Konkurrenz vergeblich suchen.

Zeitgemäßes Outfit

Die Sammlung präsentiert sich im modernen SAA-Look. Pull-down-Menüs und Buttons mit 3D-Effekt sowie eine mustergültige Maussteuerung sind Garanten für größtmöglichen Komfort. Die Karten werden im Gegensatz zur Sierra-Schöpfung in der wesentlich geeigneteren 640 x 480-Auflösung (16 Farben) dargestellt. Untermalt wird das Ganze von fünf verschiedenen Rhythmen; Soundeffekte wurden leider "vergessen".

Bube, Dame, König, As. Wenn man so weit gekommen ist, hat man schon die halbe Miete.



Der Clown als Spielkarte. Abwechslung wird bei Solitaire schon geboten.

Gewonnen!

Wenn es aufgeht, bekommen Sie zur Abwechslung mal keinen Kartentanz wie auf Microsofts Oberfläche zu sehen, sondern einen zum Leben erweckten Joker, der sich vor Ihnen verbeugt und auch mit Komplimenten nicht spart. Damit es auf die Dauer nicht langweilig wird, bietet das Spiel auch Turnier-Modi, speicherbare Highscores, ein witziges Solitaire-"Rollenspiel" und natürlich die Möglichkeit, Deckblätter und Hintergründe zu ändern. Ein besonderes Lob gebührt dem guten Handbuch und der kurzen, aber sehr effizienten Hilfefunktion. Bis man sich durch alle Abwandlungen durchgespielt und "seine" Lieblings-Variante gefunden hat, vergehen mit Sicherheit einige kurzweilige Wochen.

Petra Maueröder





Clash of Steel

Stahlhart

Clash of Steel ist eine weitere Simulation des Zweiten Weltkriegs - immerhin gibt es einige ganz nette Optionen.
Wieder einmal haben Sie die Wahl, den Zweiten Weltkrieg als Achsenmächte oder als Alliierte zu führen, wie üblich werden Einheitensymbole auf einem (immerhin unsichtbaren) Hexgrid verschoben und schon wieder hat der Rechner nur eine hauchdünne Chance, wenn seine Einheiten im Kampf begünstigt werden. Das kann man immerhin selbst einstellen. Bemerkenswert sind außerdem die vielen berücksichtigten Faktoren wie Wetter (z. B. Väterchen Frost in Rußland), historische Kampftaktiken und die wichtige Rolle von intakten Nachschublinien. Alles in allem gerade noch spielbar, aber nicht besonders originell.



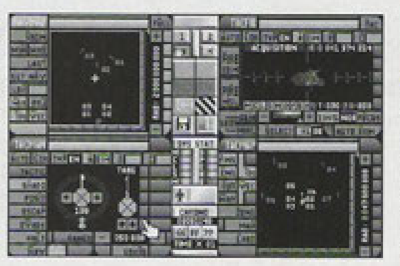
Peter Freunscht ■

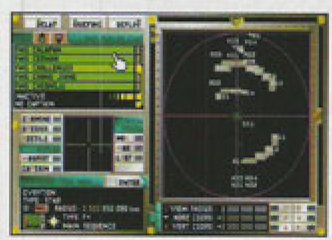


Rules of Engagement 2

Komplex

Hier dürfen Sie sich als Raumschiffkommandeur versuchen - und das ist elend kompliziert!
Die 230 Seiten des professionell gemachten Handbuchs lassen Böses ahnen, was den Schwierigkeitsgrad von "Rules of Engagement 2" betrifft. Sie müssen dann auch intensiv studiert werden. Danach kann man sich als Befehlshaber einer Raumflotte durch verschiedene Kampagnen arbeiten und sich dabei durch unzählige Menübefehle hangeln. Auch nur einen Teil des grellbunten Tastenwirrwarrs zu beschreiben, mit dem hier gesteuert, geschossen und gefunkt wird, würde mehrere unserer kostbaren Seiten verschlingen. Deshalb nur mein persönlicher Gesamteindruck: Bei Captain Kirk ist das alles einfacher!
P.S.: Ein Missionbuilder wird auch noch mitgeliefert.





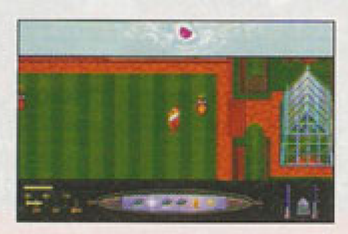
Peter Freunscht ■



Gnome Alone

Einsam

Das überflüssigste "Spiel" des Monats kommt aus dem Hause ICE. Als Wichtel Gnobble haben Sie die Aufgabe, Ihr Gärtchen auf Vordermann zu bringen, sprich: Gemüse pflanzen, Rasen mähen, mit allerlei magischen Gegenständen den Widrigkeiten des Gärtner-Pötschke-Daseins (Schnecken, Unkraut, Wetter) Einhalt gebieten und darüber hinaus noch die eine oder andere Zierpflanze züchten. Die pseudo-putzige Grafik und der kreuzbrave Sound lassen den Schluß zu, daß es sich dabei um ein klassisches Geschicklichkeits- und Adventure-Kuddelmuddel für PC-Hosenmätze handelt, aber die vollkommen verunglückte Steuerung und die alles andere als logischen Aufgaben lassen sowohl den Nachwuchs als auch jeden anderen PC-Spieler an seinem Verstand zweifeln. Das äußerst schwache Handbüchlein läßt selbst wohlwollende Zeitgenossen im Regen stehen. Aufmerksame Spieler werden noch die zwei anderen Disks in der Schachtel bemerken, auf denen sich die deutsche PC-Version des Amiga-Rollenspiels "Abandoned Places" befindet. Angesichts des reichlichen Angebots an hochkarätigen Alternativen gibt es keinen vernünftigen Grund, den unterdurchschnittlichen Zauber-Prügel-Mix auf der Festplatte überhaupt zu installieren.



Petra Maueröder ■



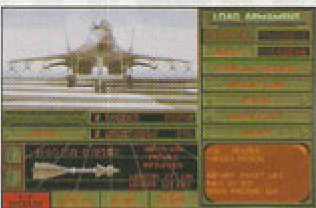
MIG 29

Russisch

Ab sofort bekommt die Referenz der Flugsimulation, Falcon 3.0, Zuwachs aus dem eigenen Haus. Mit MIG-29 präsentiert Spectrum Holobyte einen adäquaten Widersacher für Ihre F16. Diese brandneue Erweiterung, die den Falcon 3.0 voraussetzt, ist das neueste Glied in der Electronic Battlefield-Serie. Sie können jetzt im gewohnten Umfeld den Part der Gegenseite übernehmen. Sie verfügen über die gleiche Funktionalität, nur sitzen Sie jetzt wahlweise in einem neuen Jet der Gegenseite. Ein unbedingtes Muß für alle Fans des Falcons, die im Lieferumfang auch gleich das neueste Update erhalten.







Wilfred Lindo ■

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	65%	80%	87%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Spectrum Holobyte

Scenery Disk Japan

Japanisch

Totgesagte leben länger. So kann man von Microsofts gutem alten Flight 4.0 denken, denn noch immer werden Zusatzdisketten mit neuen Szenerien erstellt.
Das japanische Festland ist mit sämtlichen Flughäfen vertreten, angefangen von Tokio und endend beim hintersten Provinzflugplatz kurz vor dem Pazifik. Dabei ist natürlich auch das entsprechende Kartenmaterial vorhanden. Zusätzlich gibt es noch ein paar amerikanische und japanische Flugzeugträger und natürlich die entsprechenden Flugzeuge. Von der modernen F18 Hornet über die WW II Corsairs und Hellcats bis zur japanischen Zero. Nur wo der verdammte Fudschijama ist, hat wieder keiner eingezeichnet. Dabei hätte ich den so gerne einmal überflogen.

Markus Gurnig ■







Scenery Disk USA East

Amerikanisch

Von SubLogic kommt ein Szeneriezwitter, der neben den Dateien für Microsofts Flight 4.0 auch noch für ATP und AirForce die entsprechenden Informationen bereithält. Das umfangreiche Kartenmaterial und ein sehr gutes Handbuch lassen die Verpackung aus allen Nähten platzen.
Der Anflug auf New York City ist durch die neue Flugplatzgestaltung und eine detailliertere Skyline eine wahre Augenweide. Auch einige Pazifikinseln kann man anfliegen, wie das im Zweiten Weltkrieg hart umkämpfte Midway. Eine Besonderheit ist ohne Zweifel, daß man nun die Funkfeuer grafisch auf den Monitor bringen kann und so eine gute Vorstellung von aktueller Position und Fluglage erhält.





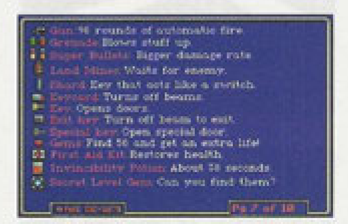
Markus Gurnig ■

Bio Menace / Episode I

Ungeheuerliche Herausforderung

Apogee, der bekanntesten Firma im Bereich Shareware-Veröffentlichungen, ist es wieder einmal gelungen, noch einen draufzusetzen. Mit diesem Jump & Shoot ´em up-Spiel von Jim Norwood werden die Standards neu definiert.

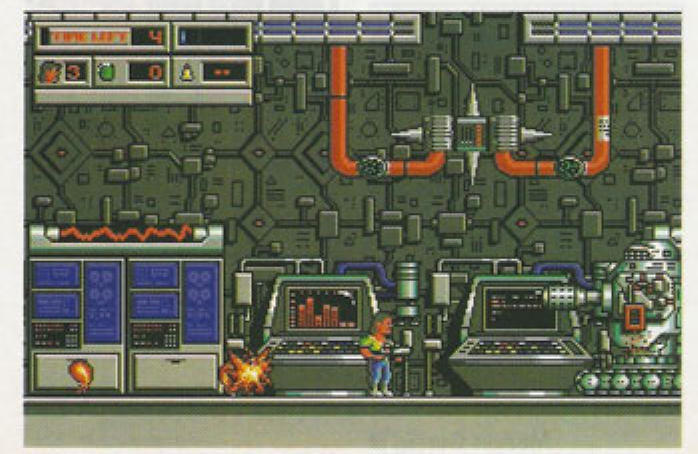
Doch zuerst zur Handlung - Snake Logan, der neue Titelheld mit Schnurrbart, gehört zu jenen CIA-Agenten, welche mit Vorliebe Aufträge annehmen, die von Kollegen als sicherer Selbstmord abgelehnt werden. Momentan macht durch Genmanipulation vergrößertes und aggressives "Getier" die Hauptstadt unsicher. An den tausenden Toten und Verletzten ist anscheinend Dr. Mangle, ein ehemaliger Genwissenschaftler, schuld, dessen Ziel die Erpressung der Regierung ist. Der Auftrag lautet: Finden und eliminieren! Doch gleich zu Beginn geht alles schief. Der Flug zum Einsatzort wird durch den Abschuß der Maschine jäh unterbrochen und Logan bleibt nichts anderes übrig, als sich von hier an allein mit seinem M60 und ein paar Handgranaten durchzuschlagen.
Inmitten der Metropole wimmelt es gerade so von Gegnern, die das Sammeln der Schlüssel zum Öffnen von verschlossenen Büroräumen oder Aufnehmen von Energiepunkten, Zusatzwaffen und Munition nicht gerade erleichtern. Hauptziel einer jeden Runde ist es, eine Geisel zu finden und lebend zu befreien, um eine Codecard für das Clearing zum nächsten Level zu bekommen. Auf diese Weise kämpft sich unser Held durch Büros, Hochhäuser, Abwässerkanäle,





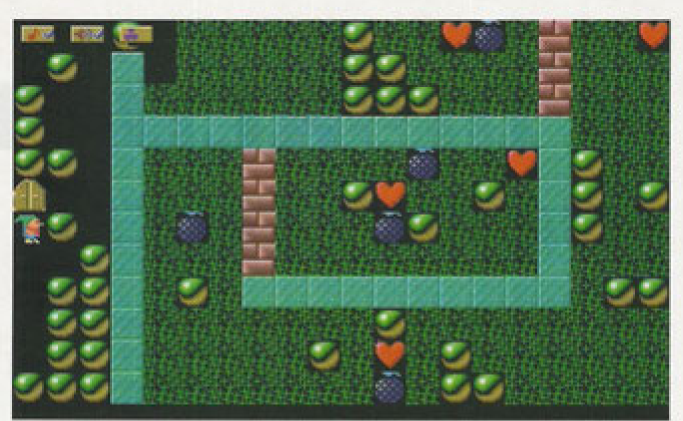
Bio Menace hat wahre Hit-Ambitionen und macht für ein Sharewarespiel einen ausgezeichneten Eindruck.





Parkanlagen, Katakomben usw.. Die Ausrüstung wird nach und nach durch modernere Waffen und zusätzliche Systeme erweitert.
In der Sharewareversion stehen elf ausgetüftelte und schön ausgestaltete Levels zur Verfügung. Intelligentes Verhalten der sehr gut animierten Gegner, ruckfreies und schnelles Scrolling in jede Bewegungsrichtung sowie versteckte Überraschungen geben diesem Spiel einen besonderen Reiz. Die Vollversion, ab Mitte September zu haben, bietet in altbewährter Tradition die Fortsetzung des hier begonnenen Abenteuers. Teil 2 und 3 beinhalten weitere 24 Levels mit vielen neuen Gegnertypen und Herausforderungen. Außerdem wird ein Cheatmodus und Lagepläne preisgegeben, um für den einen oder anderen unüberwindbare Stellen erträglich zu gestalten. Abschließend kann man nur diejenigen bedauern, die sich diesen Megaspielspaß entgehen lassen!





Boulder Dash als Shareware-Version. Der Held ist aber hier ein Zwerg und kein Insekt.

Heart Light PC

Der Boulder Dash-Zwerg

Bei Heart Light PC handelt es sich um eine neue, sehr romantische Variante des allseits bekannten Klassikers Boulder Dash mit einer herzzerreißenden Background-Story.

Der Held dieser Geschichte, Johnny, hat sich unsterblich in die wunderschöne Prinzessin Pricela verliebt und möchte sie heiraten. Doch der zukünftige Gatte muß zuerst eine schwere Aufgabe erledigen: Er muß alle Herzen des weit, weit entfernten Heartlight-Landes einsammeln und sie der Prinzessin als Liebesbeweis bringen.
Das Heartlight-Land ist eine große Labyrinthlandschaft mit vielen riesigen Steinen, die Johnny aber mit seinen übersinnlichen Fähigkeiten verschieben kann, um an die Herzen für seine Geliebte zu gelangen. Seine magische Gabe verleiht ihm außerdem Unsterblichkeit, so daß ihm dabei beliebig viele Versuche zur Verfügung stehen, und die Fähigkeit, einige Labyrinthkammern zunächst einmal zu überspringen. Trotzdem ist die an Johnny gestellte Aufgabe nicht einfach zu lösen...
Wie bei der ursprünglichen Spielvariante "Boulder Dash" müssen Steine beiseite geräumt werden, ohne daß sie dabei die Spielfigur treffen. Kleine Handgranaten werden benötigt, um Hindernisse aus dem Weg zu schaffen, damit man zu den heißersehnten Herzen gelangen kann. Die einzelnen Levels erfordern vom Spieler nicht nur Reaktionsvermögen und Fingerfertigkeit, sondern auch Intelligenz und Voraussicht, da viele Spielzüge im Voraus geplant werden müssen.
In der Shareware-Version ist der Spielgenuß allerdings auf nur acht Kammern mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad aus der Vollversion begrenzt.

PC-„Highlights“ Disk 107

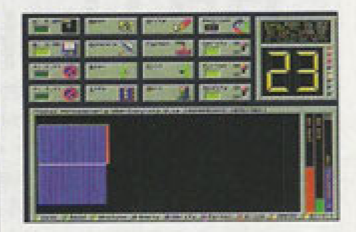
mind. 286er, bes. 386; EGA/VGA; Adlib; Joystick, Tastatur

Testversion
DM 5,–

Preis Vollversion
DM 49,–

Kopierprogramme

Wenn´s DISKCOPY nicht mehr tut!!



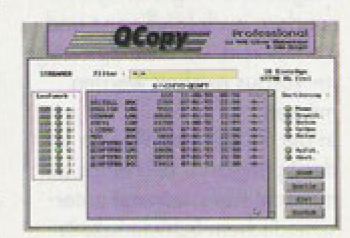
VGA-COPY Pro 5.1

Das wahrscheinlich beste, umfangreichste, vielseitigste, dafür in der Registrierung teuerste Programm ist das neue VGA Copy Pro 5.1. Die grafische Benutzeroberfläche mit Icons, Buttons und Displays informiert über alle Aktivitäten. Maus oder Tastatursteuerung alternativ. PC-Disketten bis 2.88MB physikalisch werden ohne Beachtung logischer Dateistrukturen in einem Durchgang auf bis zu 4 verschiedene Laufwerke (falls Controller vorhanden) kopiert. Spezielles Sektorversatzformat ermöglicht bis zu 100% schnelleren Zugriff. Eine Vielzahl einstellbarer und untereinander konvertierbarer Formate zwischen 120KB und 2.88MB ermöglichen unter anderem Copys von 820KB oder 1.72 MB Disketten. Bei auftretenden Lesefehlern wird nicht nur zwischen guten, defekten und WEAK Tracks unterschieden, sondern jeder Track in sich nochmal sektorenweise gelesen. Als hervorragendes Tool erweist sich die mögliche Einbindung eines Virencheckers als Programmunterpunkt.



Q-Copy Professional

Erst seit kurzem auf dem Markt, die Version 1.5 von Oliver Siebenhaar und Udo Steger. Auch hier stehen eine Unmenge von verschiedenen Formaten zur Auswahl. Durch die Option "Formatanpassung" ist es nicht nur möglich, Disketten mit geringerer Kapazität auf Disketten mit höherer zu kopieren, sondern, bei gleichzeitiger Entfragmentierung, auch umgekehrt. Eingelesene Disketten können auch als Files, auf Wunsch mit automatischer Numerierung, auf Harddisk festgehalten werden. Sektorenoptimierung zur Geschwindigkeitssteigerung ist genauso standardmäßig integriert wie die Option der Einbindung eines externen Programms (sinnvollerweise: Virenscanner).
Ein besonderes Lob gilt hier der äußerst übersichtlichen und mit Tastatur oder Maus einfachst zu bedienenden, intelligenten VGA-Oberfläche. Die verwendeten Texte sind alle in separaten Dateien abgelegt und können individuell verändert oder in andere Sprachen übersetzt werden.





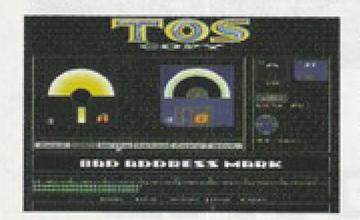
TOS Copy

Für dieses Programm gibt es leider eine Hardware-Restriktion. Sie liegt nicht allzu hoch bei einer Mindestkonfiguration eines 386SX-20Mhz mit 2MB XMS, Soundblaster und VGA-Karte. Alles andere macht diesen Ultrasprinter bei Lese- und Schreibvorgängen nur unnötig langsamer. Der Verzicht auf al-

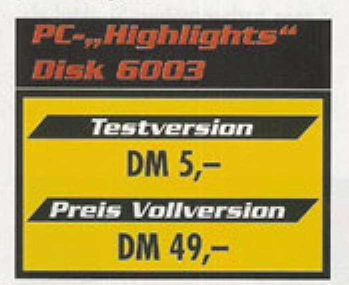
Kopierprogramme in der Übersicht

Programm	Read 1.2	Write 1.44	Format & Write	Einschränkung	Zuverlässigkeit	Optionen	Umfang	Grafik	Urteil 0-100
VGA - Copy 5.1	45s	39s	99s	keine	sehr gut	sehr gut	gut	VGA	95
Quick Copy Pro. 1.5	31s	39s	97s	keine	gut	sehr gut	sehr gut	VGA	98
TOS Copy 1.0	31s	39s	95s	keine	gut	mittel	mittel	VGA	80
LA - Copy 2.5	45s	39s	99s	keine	gut	gut	gut	Text	85
Ultra Copy 2.0	42s	50s	115s	keine	gut	mittel	mittel	VGA	77

einfach

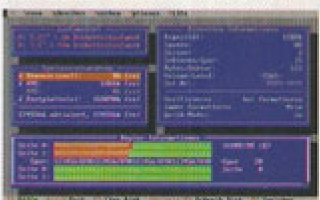


le möglichen Optionen und Zugriff auf externe Programme erlaubt bei automatischer Erkennung des Diskettenformates extrem effiziente Diskettenoperationen. Natürlich bleibt die Option des Formatwechsels von 5.25 auf 3.5 Zoll und umgekehrt möglich. Sprachausgabe und feinste VGA-Fortschrittskontrollgrafik machen die Bedienung angenehm. Den drei holländischen Entwicklern Marcel Frenee, Richard Schicks und Erik Wuister gelang mit TOS Copy 1.0 ein ausgezeichnetes Tool für schnelle und zuverlässige Duplizierungen.



LA - Copy 2.51

Als einzige Ausnahme der hier vorgestellten Copys wird beim LA-Copy zugunsten eines universal einsetzbaren Textmodus (somit auch für Notebooks) bewußt auf eine Umgebung in 256 Farben VGA-Auflösung verzichtet. Umfassende Menüs für Voreinstellungen zur Formatierung, Verify und ähnlichem gehören selbstverständlich dazu. Übersichtliche Anordnung und Mausunterstützung sowie sinnvolle Tastenbelegungen erleichtern das Arbeiten ungemein. Als Besonderheit anzumerken ist, daß mit Aktivierung der Option Quickcopy nur belegte Sektoren einer Diskette kopiert werden und die Möglichkeit besteht, einzelne Sektoren separat zu lesen und zu schreiben!





Ultra Copy

Trotz schöner grafischer Aufmachung mit einer Auflösung von 320x200 Punkten bei 256 Farben ist Ultra Copy von den Leistungsdaten her eher ein langsameres Kopierprogramm. Zeit kann jedoch durch automatische Erkennung von freien und belegten Tracks gespart werden. Die Verarbeitung der schon fast allgegenwärtigen Sonderformate wie 1.72 MB bei 3.5 Zoll Disketten kann das Programm noch nicht benutzen. Optionen für Sonderfunktionen sind begrenzt auf Elementares wie Read, Write, Format und Verify.



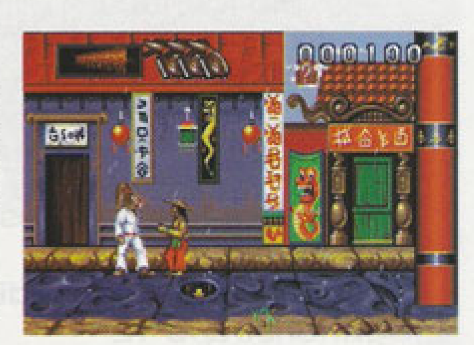


Inserentenverzeichnis

Ninja Rabbit

Hasenfuß oder Street Fighter?

Aufgegriffen wurde die Spielidee des einsamen Karatekämpfers, vermengt mit der Atmosphäre von Street Fighter und einem gehörigen Schuß Humor.





In den Straßen Chinas aufgewachsen und trainiert, erkämpft sich unser Ninja Rabbit in verregneten Gassen und Untergrundgewölben sein Ticket in andere Länder und Zivilisationen. Doch auch dort muß er zum bloßen Überleben immer wieder auf`s neue von seiner fast unschlagbaren Kampftechnik Gebrauch machen. Unmögliche dunkle Gestalten machen das Leben nicht nur auf den Straßen von New York - zu allem Überfluß noch im tiefsten Winter - unsicher. Verschiedene Kampftechniken, vom bloßem Faustkampf bis zu allerlei Kleinwaffen, bieten ständig neue Herausforderungen. Wieder einmal liegt uns ein Spiel der Extraklasse vor. Detailliert und gut gezeichnete Grafik mit ständig wechselnder Hintergrundanimation und Spezialeffekten bilden neben sauberen Bewegungsabläufen und lückenlosem Scrolling die Rahmenbedingungen des Spielvergnügens. Eine in Sharewarekreisen selten erreichte Qualität zeigt auch der Einfallsreichtum und die Abwechslung von Runde zu Runde. Anpassung der Grafiken an niedrigere Auflösungen wie EGA und CGA sind möglich, angesichts der feinen 256 Farben VGA-Grafik jedoch nur in absoluten Notfällen einzusetzen. Rechnergeschwindigkeiten sollten nicht allzu weit unter der eines 386er SX liegen, da sonst dem Spiel - trotz effektivster Programmierung und geringster Plattenansprüche (650KB) - die Power fehlt.





B.R.I.X.

MemoTris

Brandneu aus den USA ist das farbenfrohe Action Puzzle B.R.I.X..

Im harten Kampf gegen die Zeit müssen Sie in einem immer wieder neu aufgebauten Spielfeld diverse Memory-Steine durch Verschieben dem jeweils äquivalenten Gegenstück zuordnen. Die paarweise zusammengefügten Steine verschwinden anschließend von der Bildfläche und bringen Punkte. B.R.I.X. ist also eine Art Tetris im Flachformat, nur löst sich hier nicht eine ganze Reihe in Luft auf. Doch auch bei einem so einfachen Spielprinzip lassen sich die einzelnen Runden oft nur mit intensiver Überlegung, Schnelligkeit und einer äußerst ruhigen Hand lösen. Und der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Levels steigt rasant! Mit erhöhter Spielstufe werden die Muster und der Aufbau immer komplizierter.
Sollten Sie dieses Spiel trotz größter Begeisterung aus Zeitgründen einmal nicht weiterspielen können, so erhalten Sie einen Geheimcode, mit dem es möglich ist, exakt bei dem erreichten Punktestand weiterzuspielen. Die gelungene Grafik sticht bei diesem Spiel besonders ins Auge; der farbenprächtige Background - der Autor verwendet alle 256 zur Verfügung stehenden Farben - bildet ein phantastisches Szenario für dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Benötigt wird dafür allerdings eine VGA-Videokarte und mindestens ein 286er Rechner - am besten mit Farbmonitor, damit man auch in den vollen Genuß dieses farbenfrohen Spektakels kommt. Die Soundblaster-Unterstützung sorgt für eine ausgezeichnete Tonkulisse.



Ansprechende Grafik und tolles Gameplay - Shareware at its best!

PC-„Highlights" Disk 108

mind. 286er;
VGA

Testversion
DM 5,–

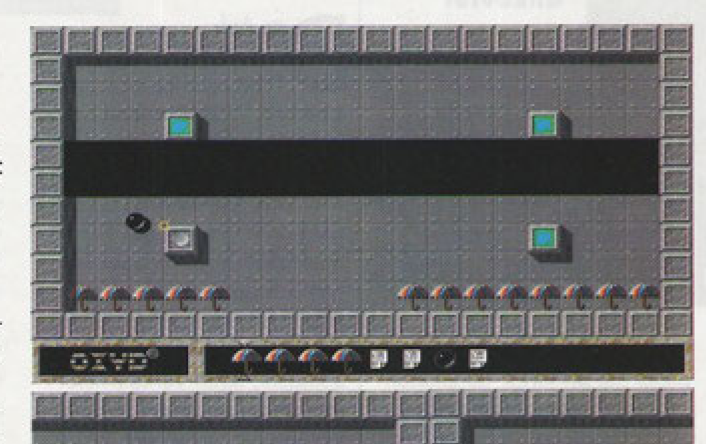
Preis Vollversion
DM 48,–

Oxyd

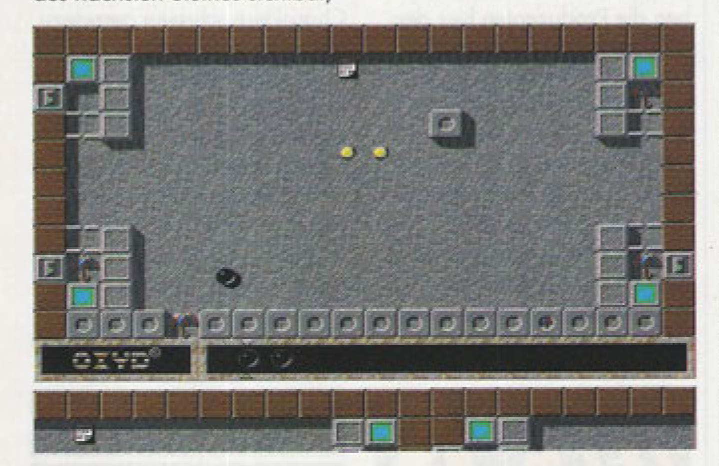
Luft für Bits und Bytes

Die Welt der Bits und Bytes ist bedroht und kann nur noch durch Freisetzen von Sauerstoff gerettet werden. Dieser ist in Oxydsteinen gebunden, die überall im Level versteckt sind.

Durch eine leichte Berührung dieser Steine mit der kleinen, empfindlichen mausgesteuerten Kugel wird der für die Bits und Bytes lebenswichtige Sauerstoff frei. Allerdings nur, wenn dies paarweise nach Farben, also in einer bestimmten Reihenfolge geschieht. Und damit beginnen auch schon die Schwierigkeiten. Die Oxydsteine sind, wie man sich bereits denken kann, meist sehr weit verstreut und die jeweiligen Farben erst bei Berührung zu erkennen. Aufgedeckte Oxydsteinfarben bleiben nur bis zur Berührung des nächsten Steines sichtbar, also ist Mitdenken angesagt. Viele der Objekte, die Ihnen auf Ihrer Entdeckungsreise durch diese Welt begegnen, sind zunächst völlig unbekannt und müssen in ihren Funktionen erst noch erforscht werden, um deren Eigenschaften für das Weiterkommen nutzen zu können.
Für den passionierten Spieler gibt es noch zwei Variationsmöglichkeiten - die Runden können auf Zeit oder über eine Link-Verbindung (seriell, Modem) gespielt werden. Oxyd gibt die digitalisierten Geräusche wahlweise über PC Speaker, den Soundblaster oder eine Adlib bzw. kompatible Karte aus.
Die hervorragende Grafik des Spiels, das auch für Hercules- und EGA-Grafikkarten geeignet ist, kommt allerdings nur in der VGA-Version zur Geltung. Saubere Programmierung und gut animierte Objekte runden zusammen mit ausgeklügelten Szenarien das Spiel ab. Das Ganze läuft im Zeichen von "Dongleware", d. h. Sie erhalten das komplette Spiel und nicht nur die eingeschränkte Version. Von den 100 Runden des kompletten Programms sind allerdings nur 10 Runden spielbar. Um in höhere Levels zu gelangen, benötigen Sie nur noch ein Handbuch mit den entsprechenden Tastencodes. Wen erst einmal die Sucht gepackt hat, der wird auch die für Shareware ungewöhnlich hohe Registrierungsgebühr von 60.- DM - im Austausch gegen wochenlangen Spielspaß - bereitwillig ausgeben.



Ein Geschicklichkeitsspiel außergewöhnlicher Qualität.



PC-„Highlights" Disk 106

mind. 286er; bei VGA 386er empfohlen
Joystick/Tastatur; AdLib/SoundBlaster

Testversion
DM 5,–

Preis Vollversion
DM 60,–

Gunship 2000

Festplatten-schoner



links: Leider bringt die CD-ROM Version nicht allzuviel

Mit der neuesten Ausgabe der Helicopter-Simulation Gunship 2000 bekommt der kaufwütige CD-ROM-Besitzer leider nicht allzuviel Neues geboten.
Die als Paket angebotene Version beinhaltet zwar gleichzeitig die Features der im letzten Winter erschienenen Mission-Disk, ansonsten wurde aber rein gar nichts geändert.
Größter Vorteil ist bei diesem Programm wohl die Tatsache, daß nur ein Viertel MB auf der Festplatte belegt wird. Doch da auch auf der CD nur insgesamt 5 MB gespeichert sind, birgt selbst dieses Feature keinen großen Bonus gegenüber der Disketten-Version. Im Gegenteil, da das CD-ROM-Laufwerk längere Zugriffszeiten aufweist als eine Festplatte, kommen Sie in den Genuß längerer Ladezeiten. Die Neuauflage à la "Gunship Deluxe" bietet die bisherige Simulation mit verbesserter Grafik der alten Schauplätze und zusätzlich noch zwei neuen Einsatzgebieten: die Antarktis und die philipinischen Inseln. Als weitere Features stehen Anker-Mast-View und der Missions-Builder zur Verfügung. Wenn man also die ursprüngliche Version in Verbindung mit der Mission-Disk schon besitzt, bietet die CD-ROM-Version keinerlei Verbesserung. Ansonsten bekommt man die beiden genannten Produkte eben als Kombi-Pack.

Thomas Brenner ■



EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0,2 MB	Roland
CD 5 MB	General Midi
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Wird mit allen Szenarien ausgeliefert

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	80%	76%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
MicroProse

Blue Force

Blauäugig

Leider muß man bei den digitalisierten Darstellungen wieder auf Sprachausgabe verzichten.



Der Aufschwung bei Tsunami-Produktionen war unverkennbar. Während Blue Force das bisher beeindruckendste Werk der Ex-Sierra-Spielmacher war, kommt man mit der CD-Konvertierung des Police-Spektakels leider wieder keinen Schritt weiter.
Alle namhaften Softwarehäuser haben es sich zur Aufgabe gemacht, Ihren Verkaufsknüllern als aufpolierte CD-ROM-Version ein Comeback zu verschaffen. Nur Tsunami Media befindet sich auf Abwegen.
Wie schon die CD-Version von Ringworlds erkennen ließ, gehen die Produzenten hier den sehr einfachen Weg der Bonus-Audio-Tracks. Rein gar nichts wird am eigentlichen Spiel verändert. Keine neue Grafik, kein neuer Sound. Dafür aber der komplette Stereo-Soundtrack im MT-32 Format; den kann man sich dann bequem auf jedem Audio-CD-System anhören. Dazu kommt noch ein ebenso ausführliches wie langweiliges Interview mit einem der Spiel-Designer. In diesem Falle ist dies kein geringerer als Jim Walls, Designer der schon legendären Police-Quest-Serie. Knapp 20 Minuten erzählt uns der Parade-Cop von seinen Erlebnissen - in perfektem West-Coast-Slang -, wie interessant...
Dabei hätte man aus dem Original-Spiel so viel machen können. Die digitalisierten Charaktere schreien geradezu nach Digi-Sprachausgabe und auch in Sachen Effekte hätte Blue Force auch noch einigen Glanz vertragen können.
Schade, aber mit dieser Art von CD-ROM-Spielen kann Tsunami Media nicht mal die Jungs von der "Police Academy" vor den Rechner locken.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 130 MB	General Midi
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Interview mit Spiele-Cop Jim Walls

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	60%	70%	70%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

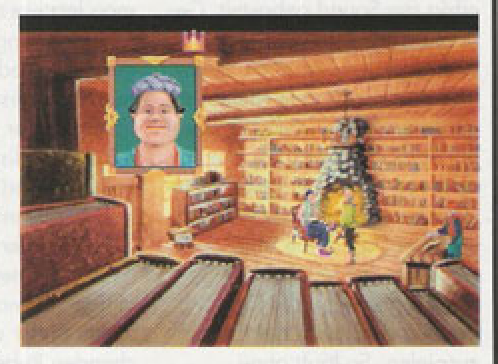
HERSTELLER
Tsunami

King´s Quest VI

König CD

Und wieder ist die Suche nach Prinzessin Cassima in vollem Gange. Doch Prinz Alexander suchte noch nie so komfortabel wie auf CD-ROM. Die Produkte der Firma Sierra On-Line sind für ihre hohe Qualität bekannt. War schon die Diskettenversion der jüngsten Königssuche eine Wohltat für Augen und Ohren, so setzt die CD-ROM-Version dem durchlauchten Spektakel endgültig die Krone auf. Allein das Opening wurde schon um 20 MB vergrößert. Das bedeutet im Klartext: Grafik-Leckerbissen ohne Ende. Angefangen beim filmreifen 360°-Schwenk, bis zum harmonischen Flug der Möven. Der ebenfalls schon perfekte Hauptteil wurde zudem noch mit kompletter Sprachausgabe bedacht. Fast zweieinhalb Stunden Musikuntermalung wurden noch dazu auf die Spiegelscheibe gepreßt. Dabei reicht die Stilvielfalt der Titel von mittelalterlich bis orientalisch angehaucht. Abgerundet wird das Ganze durch die MPC-Fähigkeit, die es ermöglicht, Cassima auch als echte Windows-Anwendung im eigenen Fenster zu suchen. Neben einigen Demos gibt es als Obendreingabe auch noch ein Exklusiv-Interview mit Sierra-Chefin Roberta Willams zu bestaunen. Als Windows-Video gespeichert, gibt die erfolgreiche Geschäftsfrau Einblicke in ihre Adventure-Schmiede und berichtet von ihrem Einstieg in die Welt der Computerspiele. Als letzter Bonus-Punkt sei noch gesagt, daß die CD-ROM-Version, im Gegensatz zum Disketten-Release, sehr gutmütig mit Ihrer Festplatte umgeht. Nicht ganz 400 Bytes benötigen die wenigen Systemdateien, die auf dem Massenspeicher angelegt werden.

Thomas Brenner ■



Ohren auf! Durch die komplette Sprachausgabe ist das Endlos-Lesen jetzt vorbei.



SPECS & TECS

EMS	AdLib	●
386 er	SoundBlaster	●
HD 0 MB	Roland	
CD 413 MB	General Midi	●
MEM 570 KB	VGA	●
Audio	SVGA	

BESONDERHEITEN
Exclusivinterview mit Sierra-Chefin Roberta Williams.

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	80%	86%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra

Fate of Atlantis

Digi-Indy

Es ist schon eine ganze Weile her, seitdem die allgemeine Indy 4-Seuche bei uns kursierte. Doch bei der nahezu identisch umgesetzten CD-Version merkt man wieder, wie fortschrittlich das Programmierteam um Hal Barwood arbeitet. Wer war nicht von der dramatischen Handlung angetan. Indiana Jones zusammen mit seiner ebenso reizenden wie auch cleveren Partnerin Sophia Hapgood in einer nervenaufreibenden Suche stets bestrebt, den bösen Nazi-Spionen ein Schnippchen zu schlagen. Mit Fate of Atlantis brachte LucasArts letztes Jahr eines der fortschrittlichsten Spiele überhaupt heraus. Mehr als 200 Orte gilt es zu erforschen, wobei der Spieler den Handlungsverlauf selbst bestimmen kann. Insgesamt drei komplett verschiedene Wege kann man durch eigene Entscheidungen einschlagen. Zusammen mit dem iMUSE-System, das bei LucasArts-Spielen schon fast selbstverständlich ist und dem benutzerfreundlichen SCUMM-Befehlsmenü, gab es bei Fate of Atlantis bisher nur einen Schwachpunkt: die digitalen Effekte. Wie bei den meisten CD-Konvertierungen wurde auch hier der Sound kräftig aufgepäppelt. Ansonsten ist aber wirklich alles beim Alten geblieben. Erfreulich ist auch die Tatsache, daß die CD-ROM-Version nur noch 200 Bytes auf der Festplatte belegt. So hat das nervige Freischaufeln des Massenspeichers im Zeitalter der CD-Technik nun endlich ein Ende.

Thomas Brenner ■



Die komfortable Spielführung wurde durch den Einsatz digitaler Sprache perfektioniert.

SPECS & TECS

EMS	AdLib	●
386 er	SoundBlaster	●
HD 0 MB	Roland	●
CD 160 MB	General Midi	●
MEM 570 KB	VGA	●
Audio	SVGA	

BESONDERHEITEN
komplette Sprachausgabe

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure



Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	80%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
LucasArts

Gobliiins

Evergreen

Der bislang größte Erfolg des französischen Softwarehauses Coktel Vision wird nun auch als CD-ROM-Version angeboten. Über die Handlung des Spiels braucht man wohl kaum noch ein Wort verlieren, geistern die drei Kobolde doch schon seit über zwei Jahren auf den PCs herum, um das Heilmittel für ihren König zu beschaffen. Gobliiins-Experten werden sich fragen, welchen tieferen Sinn es birgt, ein 3MB-Spiel als CD-ROM-Version anzubieten. Zumal an Grafik und Spielwitz rein gar nichts geändert wurde. Doch von der verbreiteten Praxis, die akustischen Vorzüge eines Spiels aufzupolieren, hat auch Coktel Vision reichlich Gebrauch gemacht. Insgesamt fast 30 Minuten Musik, Effekte und Sprache wurden mit auf die Silberscheibe gebannt. Dabei werden die Audio-Daten direkt von der CD abgespielt. Durch die stimmungsvolle Musik und eine Sprachausgabe, die mit den geschriebenen Texten auf dem Bildschirm übereinstimmt, bekommt Gobliiins nun endgültig perfekte Spielatmosphäre. Besonders überzeugen konnten die Soundeffekte. Sampling ist eben nicht gleich Sampling. Soundblaster in allen Ehren, aber auch mit Grenzfrequenzen von 44,1 KHz reicht die Tondigitalisierung nicht an CD-Qualität heran.
Weil man noch ein paar MBs Platz übrig hatte, sind auch noch Demo-Versionen aller gängigen Coktel-Spiele auf dem Silberling präsent. Insgesamt wurden damit 12 MB auf dem Massenspeicher belegt. Alles in allem sind die Gobliiins immer noch in der Lage, an den Bildschirm zu fesseln. Denn selbst wenn man das Spiel schon bis zum Abwinken gespielt hat, sorgt die superreale Hifi-Untermalung der CD-Version für eine Atmosphäre, die ihresgleichen sucht.

Thomas Brenner ■



Der arme König Angoulafre leidet immer noch unter dem Einfluß einer unbekannten Macht.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD200 MB	General Midi
MEM 510 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Gesprochener Text in deutsch, englisch, spanisch, franz.

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Coktel Vision

Day of the Tentacle

Ohrenschmaus



Schräge Grafiken, urkomische Dialoge und perfekter Klang machen das Spiel zum Hit.

Wer nach dem Bericht über das letzte Spiel des Monats mit dem Gedanken spielt, das gute Stück zu erwerben, sollte den Geldbeutel noch einmal weglegen, weiterlesen, und dann Einkaufen gehen.
Denn zusammen mit der Disketten-Version erreichte uns auch die CD-Ausgabe des Lachangriffs Day of the Tentacle. Natürlich wurde bei der "Enhanced Edition" wieder eifrig am Sound gebastelt. Geboten wird: Sprachausgabe während des gesamten Spiels und dazu noch jede Menge digitalisierter Soundeffekte, eben die Standard-Features, die man von CD-ROM-Releases inzwischen gewohnt ist. Leider wird bei Day of the Tentacle nicht von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, die Ohrenfreuden direkt von der CD abzuspielen. So läuft ohne Soundblaster-Karte in Sachen Samples gar nichts. Doch falls das gute Stück installiert ist, wird ihm keine Ruhe mehr gelassen. 265 MB (!) Sounddaten Marke Monster.Sou wurden mit auf der Spiegelscheibe verewigt. Die perfekte Cartoon-Grafik, an der sich so mancher Zeichentrickfilm ein Beispiel nehmen könnte, in Verbindung mit diesem Sounderlebnis katapultieren das Spiel in die Referenzklasse..
Einen Nachteil hat die CD gegenüber der Disketten-Version allerdings doch: Während man letztere auch in der deutscher Fassung kaufen kann, ist die Enhanced Edition bislang nur als englische Version erhältlich. Wer aber im Umgang mit der englischen Sprache keine sonderlichen Probleme hat, der ist mit dem Kauf der CD-ROM-Version in jedem Fall besser beraten. Zumal neben einigen Demos auch noch die ersten Bilder des vielversprechenden Rebel Assault als Sonderzugabe mitgegeben wurden.

Thomas Brenner ■



EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD350 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Alle Texte gesprochen (englisch)

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	95%	87%	89%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
LucasArts

Revell Motor Stars

High-End Bastelkurs

Ab jetzt ist es soweit. Die Modellbau-Profis von Revell nutzen für ihr neuestes Produkt erstmals die Multimedia-Fähigkeiten moderner PCs. Für alle begeisterten Modellbauer bedeutet das den Start in eine neue Dimension.

Kennen Sie das Problem? Sie wollen als unbedarfter Laie Ihr Traumauto als Modell zusammenbasteln. Ein schwieriges Unterfangen. Die leicht zu vollendenden Anfänger-Bausätze wirken zu unnatürlich und bei komplexeren Modellen sind nur die verklebten Finger garantiert. - Ein frustrierendes Erlebnis. Doch mit der neuen MPC-Anleitung von Revell kommen Sie Ihrem Ziel ein ganzes Stück näher.

Perfekte Modelle - dank CD-ROM

Das Erstlingswerk, die "Motor Stars", beinhaltet vier exotische Sportwagen: Den Bugatti EB 110, den Porsche 911 Slant Nose, den BMW Nazca M 12 und den Lamborghini LP 500 S. Bis zum Weihnachtsgeschäft 1993 sind schon weitere Vertreter der "Build & Drive"-Serie angekündigt. Titel wie "Muscle Cars", "High Tech Aircraft" und "Dinosaurus" lassen auf eine vielversprechende Zukunft hoffen. Aufgeteilt sind die Motor Stars in zwei Teilgebiete. Zunächst die Garage: Hier können Sie sich Anleitung und Hilfestellung für jeden der vier Boliden geben lassen. Eine Film-Sequenz der Explosionszeichnung erleichtert Ihnen die Lokalisierung bestimmter Bauteile. Der eigentliche Modellbauvorgang ist dann nochmals in viele kleine Einzelschritte unterteilt. Sie bekommen jeweils die Nummer und den Namen des nächsten Teils und sehen in einer phantastisch animierten 3D-Darstellung, wie Sie die einzelnen Komponenten zusammenfügen müssen. Diese Animationen können Sie beliebig oft wiederholen. Dazu bekommen Sie noch gezeigt, wo Sie Klebstoff verwenden sollten und wo nicht. Neben dieser speziellen Anleitung gibt Ihnen das Programm auch allgemeine Tips zum Kleben, Finishing und Lackieren.

Der zweite Teil gestaltet sich rasanter. Auf vier Rennstrecken, können Sie Ihr Geschick im Umgang mit den Rennboliden beweisen. Leider wurde bei diesem Fahrsimulator die Perfektion des Anleitungsmodus nicht beibehalten. Langweilige Streckenführung und mäßige Grafik sorgen für kurzen Spielspaß. Alles in allem sind die Motor-Stars aber eine tolle Idee. Es bleibt zu hoffen, daß bei zukünftigen Versionen auch noch die Qualität des Fahr-/Flugsimulators verbessert wird, um für perfekte Unterhaltung zu sorgen.

Thomas Brenner ■





Trotz der langweiligen Fahrstrecken sollten Sie auf den Tachostand achten - sonst gibt es Konflikte mit ihm.





EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
CD 850 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Modellbausatz in der Packung
- Hersteller: Revell

CD-ADVANTAGE
sehr gut

Multimedia

Microsoft goes Multimedia

Wieder haben Sie Ihren Computer um ein Stück erweitert. Sie sind stolzer Besitzer eines CD-Laufwerkes, das alle Multimedia-Anforderungen erfüllt. Doch schnell stehen Sie vor der Frage: woher nehme ich die entsprechenden multimedialen CDs? Noch sind attraktive Titel unter den CDs absolute Mangelware. Hauptsächlich finden Sie unter den Silberscheiben Shareware-Sammlungen, Gesetzestexte und Nachschlagewerke. Doch der Software-Riese Microsoft scheint die ersehnte Abhilfe zu schaffen. In kürzester Zeit sind einige interessante Titel auf den Ladentisch gekommen, die endlich auch das Prädikat Multimedia zu Recht tragen können.

■ von Wilfred Lindo

Alle Produkte von Microsoft laufen unter Windows und unterstützen so alle gängigen Multimedia-Standards. Die Benutzerführung ist einfach und die gesamte Installation geschieht direkt von der CD aus. Dabei ist die Installation sehr einfach und in wenigen Minuten abgeschlossen. Der multimediale Spaß kann beginnen.

Wo geht es bitte nach Hollywood?

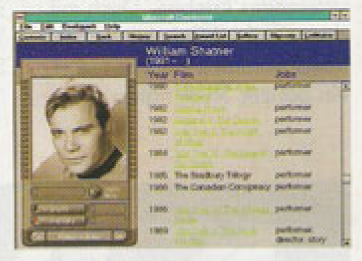


Hinter diesem Gebäude verbergen sich 20.000 Filme.

Mit Cinemania bringt Microsoft ein multimediales Lexikon der Superlative auf den Markt. Dieses Werk ist das absolute Muß für jeden Kino- und Filmfan. Fast 20.000 Filmtitel sind auf dem Silberling enthalten. Dabei reicht das filmische Angebot über einen Zeitraum von rund 77 Jahren. Angefangen mit den ersten abendfüllenden Stummfilmen von Charlie Chaplin bis zu Filmhits aus dem Jahre 1991. Zukünftig will Microsoft entsprechende Updates anbieten, damit Sie filmisch immer auf dem laufenden sind. Es sind jedoch nicht nur die einzelnen Filmtitel enthalten, sondern es gibt dazu auch noch eine Unmenge an interessanten Informationen rund um das Filmgeschäft. Zu jedem Film finden Sie eine Liste aller Darsteller, eine kurze Inhaltsangabe und eine Bewertung. Werke, die Filmgeschichte gemacht haben, werden zudem noch ausführlich behandelt. Natürlich finden Sie alle Nominierungen zum Oskar und eine Übersicht zu den Leuten, die an der Produktion beteiligt waren. Auch Filmkritiken sind auf der CD gespeichert.

Blättern in der Filmgeschichte

Nach einer dreiminütigen gesprochenen Einleitung, in der Sie den Umgang mit Cinemania kennenlernen, kann das Filmvergnügen beginnen. Eine komfortable Benutzerführung bringt Sie schnell an den gewünschten Filmtitel. Sie können nach einem bestimmten Genre, Darsteller, Regisseur oder einer Oskar-Nominierung suchen. Alle Filter können miteinander kombiniert werden, was die Suche doch sehr beschleunigt. Natürlich können Sie auch direkt nach einem Titel suchen. Ein Listmaker, mit dem Sie sich Ihre eigenen Filmlisten zusammenstellen können, und ein umfangreiches Lexikon von Fachwörtern aus der Filmbranche runden das gelungene Werk ab.

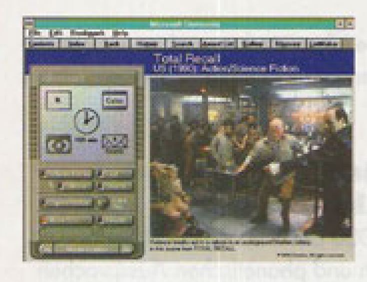


Wissenswertes über William "Kirk" Shatner.

Schau mir in die Augen, Kleines

Doch die eigentliche Krönung von Cinemania sind unzählige digitalisierte Bilder von Schauspielern und Filmsequenzen. Dabei liegen diese Dokumente der Filmgeschichte in einer sehr guten Qualität vor. Nun können Sie sich endlich auch Ihren Filmliebling in aller Ruhe am Bildschirm betrachten. Rund 1000 detaillierte Porträts von bekannten Filmgrößen und über 300 Bilder von Filmausschnitten sind im

Der kurze Lebensweg der guten Marilyn.



Filmausschnitte sind selbstverständlich.

Angebot. Auf den rund 225 MByte hat Microsoft noch eine weitere Besonderheit eingebaut. Zu Meilensteinen der Filmgeschichte und von einigen absoluten Superstars ist auch der digitalisierte Originalton abrufbar. So können Fans von alten Filmen per Maustaste die Stimme von Humphrey Bogart hören oder Gruselfreunde lauschen einigen Dialogen aus Rosemary´s Baby.

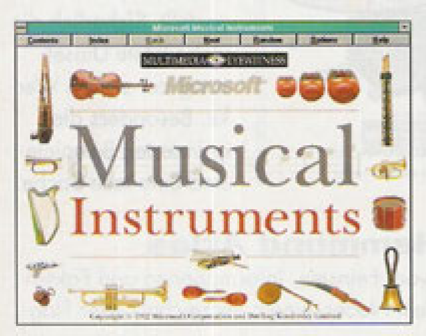
Leider hat man in der vorliegenden Version auf die Einbindung von Video für Windows gänzlich verzichtet. Vielleicht bringen die nächsten Updates schon die ersten bewegten Bilder ins heimische Wohnzimmer. Dann ist das Werk wirklich perfekt, wenn Sie aus Ihrem Lieblingsfilm einfach per Tastendruck einige Sequenzen eingespielt bekommen. Wir lassen uns überraschen.



Historisches darf natürlich nicht fehlen.

Instrumente auf der CD

Die CD Musical Instruments ist Augen- und Ohrenschmaus für jeden Fan von Musik und Instrumenten. Hier erfahren Sie alles über bekannte und exotische Musikinstrumente aus der ganzen Welt. Natürlich sind alle Bereiche mit tollen Klangbeispielen belegt. Es macht riesig Spaß, sich durch ganze Familien von Instrumenten per Querverweis zu hangeln. Ob es sich nun um den Fretless-Bass einer Heavy Metal-Gruppe oder um ein altes Spinett handelt, für jeden Musikgeschmack steht das passende Klangerlebnis bereit.
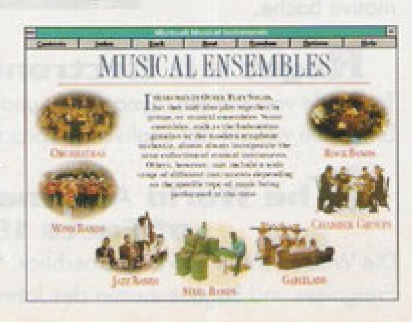


Die bekanntesten Instrumente im Überblick.

Machen Sie Ihre eigene Hausmusik

Im glasklaren Sound präsentiert sich der musikalische Silberling in vier Bereichen: Families of Instruments (Familien der Musikinstrumente), Musical Ensembles (Musikgruppen), Instruments of the World (Instrumente der Welt) und A-Z of Instruments (A-Z der Instrumente). Im ersten Abschnitt werden alle Instrumente in die Bereiche Saiteninstrumente, Blechbläser, Percussion und Tasteninstrumente unterteilt. Diese Gruppen unterteilen sich dann wieder in weitere Unterklassen. Haben Sie sich beispielsweise für Percussion entschieden, so finden Sie dann den Gong, das Schlagzeug oder die Pauke. Ein Klicken per Maus auf ein Lautsprecher-Icon läßt ein entsprechendes Klangbeispiel erklingen. Haben Sie sich für ein Instrument entschieden, so bekommen Sie durch Klicken auf das entsprechende Instrument weitere Detailinformationen, längere Musikpassagen und Klangbeispiele. Per Querverweis gelangen Sie in benachbarte Bereiche.

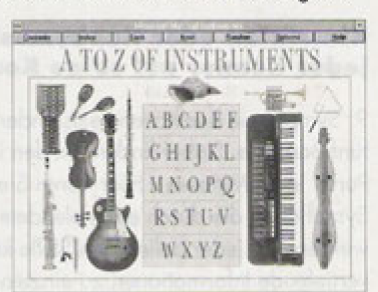
Blaskapelle oder Jazzband, alles inklusive.





Passend zur Zeit: Das elektronische Drum Kit.

Unter Musical Ensembles erwarten Sie die unterschiedlichsten Musikgruppen. Wer sich für Orchester, Blaskapellen, Rock- und Jazzbands oder exotische Gruppen interessiert, wird hier einsteigen. Mit musikalischen Kostproben, Instrumentierungen und geschichtlichen Aspekten wird dem Musikliebhaber einiges geboten. In Instruments of the World finden Sie anhand einer Weltkarte alle Instrumente geographisch geordnet. Abgerundet wird das umfassende Werk durch ein ABC der Instrumente. Hier können Sie alphabetisch gezielt nach einem Instrument suchen.



Das Alphabet für jeden Nachwuchsmusiker.

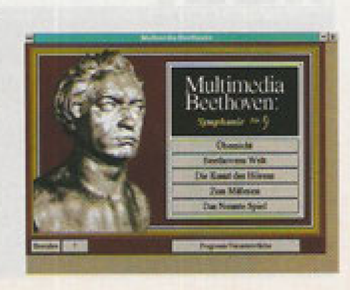


Die große, weite Welt der Instrumente.

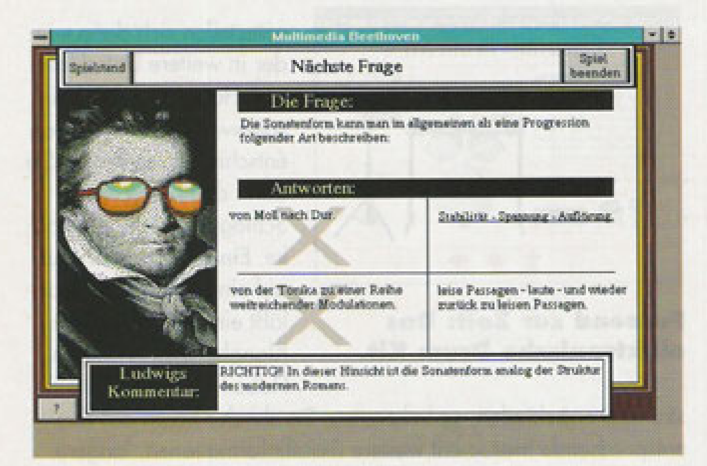
Über 500 gestochen scharfe VGA-Grafiken, ein wirklich guter Klang mit mehr als 1500 Samples und vielen Informationen machen viel Freude beim Durchgehen der einzelnen Instrumente. Ob nun für einen pädagogischen Einsatz oder nur aus Freude an der Musik, jeder wird hier gebannt für Stunden der Musik lauschen. Wer keine Lust hat, sich per Maus durch unzählige Menüs zu arbeiten, kann einfach den Punkt ´Random´ anwählen und der Zufall bestimmt, welches Instrument Sie als nächstes hören und sehen werden. Leider ist das Werk momentan nur in Englisch verfügbar.

Multimedia mit Beethoven

Kommen wir nun zum gehobenen Teil des Lebens: Multimedia Beethoven. In Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Musikprofessor Robert Winter ist ein umfassendes Werk zur



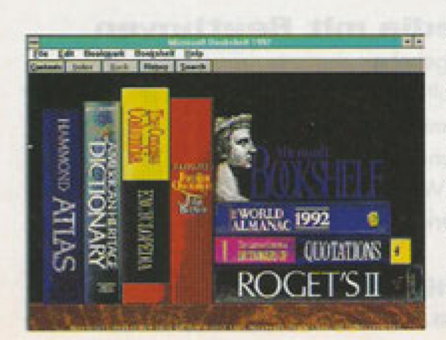
Einer der großartigsten Komponisten.



Klassikfan oder Hobbymusiker - hier kommt jeder Kenner auf seine Kosten!

9. Symphonie Beethovens entstanden. Die CD gliedert sich in fünf Bereiche. Dabei finden Sie den interessantesten unter dem Punkt ´Zum Mitlesen´. Hier hören Sie einzelne Abschnitte der Symphonie, die durch eingeblendete Textpassagen kommentiert werden. An jeder beliebigen Stelle können Sie anhalten und sich vertiefende Informationen zu einzelnen Passagen einholen. Eine Übersicht des Gesamtwerks mit wichtigen Sequenzen ist ebenfalls verfügbar. Unter ´Kunst des Hörens´ finden Sie musikalische Grundbegriffe anhand von Beispielen aus der Symphonie erklärt. Abgerundet wird die CD durch einen geschichtlichen Abriß der damaligen Zeit und der Biographie Beethovens. Auch hier finden Sie immer wieder Gelegenheit, per Tastendruck bestimmte Informationen mit Musik zu belegen.
Für wissensdurstige Anwender finden Sie ein Spiel auf der CD, um das Erlernte nochmals anhand von Fragen zu überprüfen. Sicherlich eine interessante Idee für Anwender, die etwas für ihre Allgemeinbildung tun möchten.
Das Programm ist wirklich gelungen. Nicht nur der Kenner wird Spaß an dieser CD finden. Eine sehr einfache, aber effektive Benutzerführung, prägnante Texte und sehr ausführliche Informationen zum Thema machen die CD zu einer gelungenen interaktiven Kombination aus Musik und Text. An die direkte Ansteuerung eines externen Midi-Gerätes wurde ebenfalls gedacht. Wer sich für Beethovens Musik begeistert, findet hier eine Quelle von Informationen rund um das bekannte symphonische Werk. Wer gerade keinen Rechner zur Hand hat, kann sich die Musik auch direkt über einen normalen CD-Player anhören. Einziger Wermutstropfen ist die zwar hochwertige, aber doch verrauschte Analog-Aufnahme der Symphonie aus dem Jahre 1965.

Ein Buch sagt mehr als 1000 Worte



Die vierte CD im Bundle ist Microsofts Bookshelf. Hier finden Sie sieben Nachschlagewerke der amerikanischen Literatur. Natürlich ist die CD komplett in englischer Sprache und kommt hierzulande natürlich nur für wenige Anwender in Frage. Eine deutsche Übersetzung wird in Anbetracht der riesigen Datenmenge sicherlich nicht in den nächsten Jahren verfügbar sein.

The American Heritage Dictionary

Hier finden Sie mehr als 200.000 Definitionen und über 60.000 Wörter, die mit Querverweisen und phonetischen Aussprachen ergänzt wurden. Ein gigantischer Pool an Informationen.

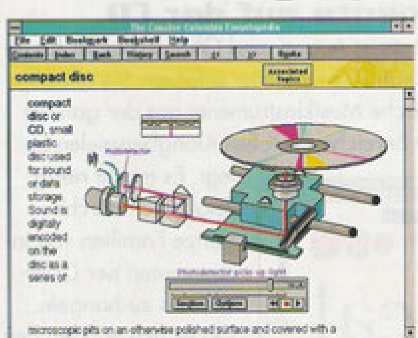
Bartlett´s Familiar Quotations

Weit mehr als 20.000 bekannte Aussprüche, Reden und geflügelte Worte sind in diesem Werk enthalten. Natürlich werden deren Urheber auch in Porträts und Lebensläufen vorgestellt. Einen wirklichen Leckerbissen stellt der Originalklang einiger bekannter Persönlichkeiten dar. Wollten Sie nicht schon immer die Stimme von John F. Kennedy hören?

The Concise Columbia Dictionary of Quotations

Auch hier sind rund 6.000 wichtige Aussprüche aus der amerikanischen Geschichte gebannt.

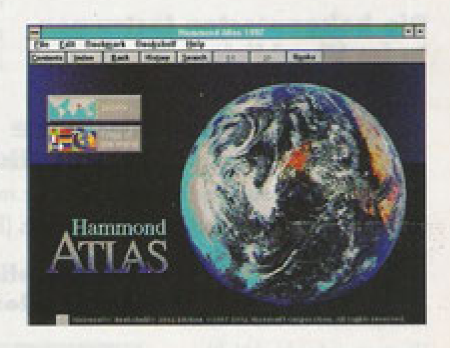
The Concise Columbia Encyclopedia



15.000 Personen, Sachverhalte und Definitionen werden mit Sound, Animation, Bild und Sprache vorgestellt. Sicherlich die vielseitigste Umsetzung der sieben Werke. Besonders die animierten Beispiele sind eine tolle Sache.

The Hammond Atlas

Ein multimedialer Atlas vom Feinsten. Informationen und Fakten über alle Staaten der Welt. Neben einem Verzeichnis aller Flaggen und der jeweiligen korrekten Aussprache des Namens gibt es auch eine direkte Verzweigung in die Concise Columbia Encyclopedia und dem World Almanac and Book of Facts 1992. Eine sehr informative Sache.

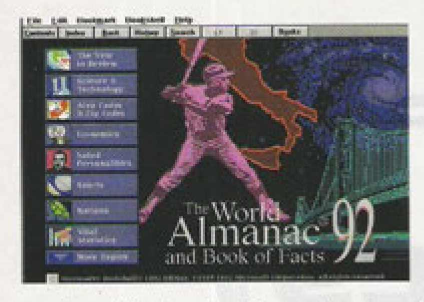


Roget´s II Electronic Thesaurus

Tausende von Worten, Synonymen und Begriffen. Ein Fundus für Leute, die viel mit der englischen Sprache arbeiten.

The World Almanac and Book of Facts 1992

Die Welt im Jahre 1992 im Überblick. Hier finden Sie wichtige Ereignisse und Begebenheiten des Jahres wieder.



Die Oberfläche bietet ein sofortiges Kopieren von Texten, Sounds und Animationen in andere Anwendungen an. Interessant dabei ist, das zu jedem Buch eine Querverbindung existiert und man so zu einem Begriff oder einer Person in unterschiedlichen Werken fündig werden kann. Eine beeindruckende Fülle an Fakten und Informationen auf einer einzigen CD. Hoffentlich gibt es bald auch ein deutsches Gegenstück dazu.

Was bringt die Zukunft

Der nächste multimediale Wurf von Microsoft steht unmittelbar bevor: Encarta soll in wenigen Wochen auf den Markt kommen - eine multimediale Enzyklopädie, die auf der Basis der 29bändigen Funk & Wagnall's New Encyclopedia entstanden ist. Unzählige Grafiken, brillanter Sound, gute Animationen und Wissen ohne Ende sollen in diesem Bereich neue Maßstäbe setzen. Wir sind gespannt.

Titel:	Musical Instruments
Speicherplatz:	484 MByte
Preis:	ca. 159,- DM
Besonderheiten:	Musikbeispiele liegen als WAV-Dateien und die Grafiken als BMP-Dateien vor.

Titel:	Microsoft Bookshelf
Speicherplatz:	638 MByte
Preis:	ca. 159.- DM
Besonderheiten:	Suchen über alle enthaltenen Werke ist möglich.

Titel:	Multimedia Beethoven
Speicherplatz:	4 MByte + Audio-Daten
Preis:	ca. 198,- DM
Besonderheiten:	Kann auch in einem normalen CD-Player abgespielt werden.

Titel:	Cinemania
Speicherplatz:	225 MByte
Preis:	ca. 198,- DM
Besonderheiten:	Es sind regelmäßige Updates geplant, die Ihre Filmsammlung immer auf einen aktuellen Stand bringen.

Ideale Ausstattung:

Computer:	386SX oder schneller
Speicher:	mind. 2 MByte RAM
Grafik:	VGA oder SVGA
Hardware:	CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Mouse
Software:	MS-DOS 3.1 oder höher, Windows 3.1

Marktübersicht

CD-ROM-Laufwerk - aber welches?

Vor einigen Jahren galten CD-ROM-Laufwerke noch als exotische, teure und vor allem überflüssige Peripheriegeräte. Die Zeiten sind längst vorbei: Faszinierende Multimedia-Anwendungen und zunehmend auch aufwendig gestaltete Spiele erscheinen ausschließlich auf CD-ROM. Erfreulicherweise sind zudem in den letzten Monaten die Preise für CD-ROM-Laufwerke spürbar gefallen - Zeit, in dieses neue Medium einzusteigen.

■ Von Richard Vogler

Wer sich heute auf die Suche nach einem CD-ROM-Laufwerk macht, wird mit einer wahren Flut von Angeboten konfrontiert. Wer dann die technischen Daten nicht richtig einzuordnen weiß, läuft schnell Gefahr, auf ein "Super-Sommer-Sonder-Angebot" hereinzufallen, das sich nachher als technisch überholter Ladenhüter erweist. Auf den folgenden Seiten haben wir daher eine Übersicht über die wichtigsten der aktuellen CD-ROM-Laufwerke zusammengestellt. Ausgewählte Laufwerke haben wir ausführlich getestet und vorgestellt, die Daten weiterer Laufwerke tabellarisch zusammengefaßt.

Eine Frage der Technik

Ein erster, grundsätzlicher Unterschied ergibt sich bereits beim Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks an den PC: Da der Festplattencontroller eines normalen PCs (IDE-Controller) nicht zur Ansteuerung von CD-ROM-Laufwerken geeignet ist, mußten die Techniker einen anderen Weg finden. Besonders bei preiswerten Laufwerken entscheiden sich die Konstrukteure meist für einen eigens entwickelten Controller, der jeweils mit nur einem speziellen CD-ROM-Laufwerk zusammenarbeitet. Vorteil dieser Lösung ist vor allem, daß ein einbaufertiges Komplettpaket zu einem attraktiven Preis angeboten werden kann.
Für anspruchsvollere Anwendungen greifen die meisten Hersteller heute jedoch zunehmend auf den SCSI-Standard zurück, der eine einheitliche Schnittstelle zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken und anderen Peripherie-Geräten bietet. Ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk können Sie deshalb nicht nur mit praktisch jedem SCSI-Controller an jedem beliebigen PC betreiben, sondern auch an völlig andere Rechner, wie beispielsweise den Apple Macintosh, anschließen. Für dieses höhere Maß an Flexibilität, aber auch für eine in der Regel bessere Leistung, ist natürlich ein etwas höherer Preis zu zahlen - aber dazu später mehr.

Performance

Unabhängig vom verwendeten Interface sind es zwei Werte, die - ähnlich wie bei einer Festplatte - die Leistung eines CD-ROM-Laufwerks bestimmen: die Übertragungsgeschwindigkeit und die Zugriffszeit. Erstere wird in KByte pro Sekunde gemessen und gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Daten beim Lesen "am Stück" zum Rechner übertragen werden können. Die Zugriffszeit ist die durchschnittliche Zeit, die zum Anfahren einer beliebigen Stelle der CD benötigt wird; gemessen wird hier in Millisekunden.
Die "normale" Übertragungsgeschwindigkeit der CD-ROM-Laufwerke wurde von den Musik-CDs übernommen, die einen konstanten Datenstrom von 150 KByte/sec liefern müssen, damit Ihr Lieblingssong nicht mit Micky-Maus-Stimme gespielt wird. Neuere Laufwerke bedienen sich der sogenannten MultiSpin- oder Double-Speed-Technologie, die bei doppelter Umdrehungsgeschwindigkeit auch doppelte Datenraten liefert. Pioneer hat gar ein Laufwerk im Angebot, das die CD auf vierfache Geschwindigkeit bringt und so für eine noch schnellere Datenübertragung sorgt.
Neben diesen beiden Werten beeinflußt in der Praxis auch der Datenbuffer, ein integrierter Hardware-Cache, die Geschwindigkeit. Doch dabei ist nicht nur die Größe des Caches, sondern auch die Intelligenz des Cache-Verfahrens relevant, so daß man die Größenangaben in der Tabelle mit Vorsicht genießen – will heißen: nur nach Vergleich mit den Benchmarks ernstnehmen - sollte.
Ähnlich wie bei anderen "mechanischen" Peripherie-Geräten sollten Sie beim Kauf eines CD-ROM-Laufwerks aber auch praktische Aspekte der Handhabung berücksichtigen: Solide gebaut sind heute praktisch alle Laufwerke, lediglich bei preiswerten Lösungen wie dem Mitsumi LU-005S muß man in diesem Bereich geringe Abstriche machen. Auch die Abdichtung gegen Staub ist bei allen Laufwerken zumindest ausreichend. Hier gibt es nur Ausnahmen im positiven Sinne.

Caddy oder nicht?

Wichtiger ist jedoch, wie die CD im Laufwerk gelagert wird: Im Profi-Bereich bedienen sich alle Laufwerke zu diesem Zweck eines Caddies – einer Box, die die CD mit einem diskettenförmigen "Container" umgibt. Der Caddy schützt die CD zuverlässig vor Verschmutzung und ist einfach in der Handhabung, solange man für jede häufig benutzte CD einen eigenen Caddy besitzt. Andernfalls muß man die CD im Caddy immer wieder wechseln, was recht umständlich ist. Nicht zuletzt aus diesem Grunde verzichten preiswerte Laufwerke für den privaten Einsatz auf den Caddy und lagern die CD stattdessen in mehr oder minder soliden Schubladen ähnlich wie bei Audio-CD-Playern.

Und last but not least ist es die Unterstützung einiger Standards, die ein gutes CD-ROM-Laufwerk auszeichnet: Da wäre an erster Stelle die Fähigkeit, Photo-CDs lesen zu können. Hierbei unterscheidet man zwischen der Single- und der Multi-Session-Fähigkeit; näheres dazu in den Begriffserklärungen am Ende des Artikels. Von zunehmender Bedeutung ist auch der CD-ROM-XA-Standard, der ebenfalls in den Begriffserklärungen erläutert ist. Übrigens haben diese beiden Standards technisch nur indirekt miteinander zu tun: Entgegen einer weitverbreiteten Ansicht muß ein Laufwerk also nicht dem XA-Standard folgen, um MultiSession-CDs lesen zu können.

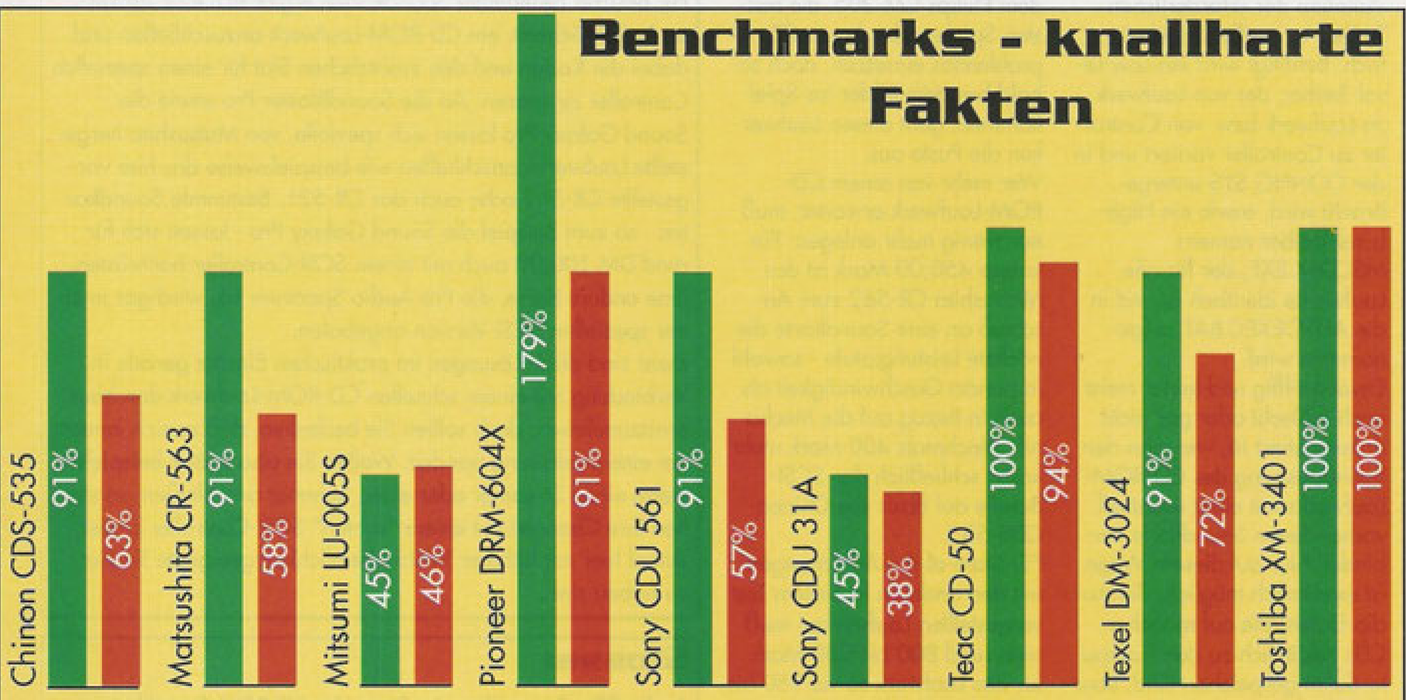
Die Qual der Wahl

Vergleicht man die technischen Daten der verschiedenen CD-ROM-Laufwerke (siehe Tabelle 1), so fällt eine Entscheidung für ein bestimmtes Modell nicht gerade leicht. Zu ähnlich sind die Leistungsmerkmale der heute angebotenen Laufwerke. Dennoch gibt es einige Kriterien, mit denen auch Sie das für Ihre Anwendungen optimale Laufwerk ausfindig machen können:

Die wichtigste Frage ist sicher, ob Sie ein Double-Speed-Laufwerk mit 300 KByte/sec Übertragungsrate benötigen oder nicht. Unsere Erfahrungen haben gezeigt, daß bei allen nicht-zeitkritischen Anwendungen 150 KByte/sec ausreichend sind. Zu diesen Anwendungen zählt beispielsweise die Nutzung von Shareware-CDs oder (Text-)Datenbanken auf CD, da hier die Datenmengen in der Regel relativ klein sind. Auch bei den meisten Spielen sind 150 KByte/sec noch erträglich, doch zeigt zum Beispiel The 7th Guest unter ungünstigen Umständen die Videosequenzen nicht mehr ruckfrei an. Spätestens bei aufwendigen Multimedia-Anwendungen, die auf das Abspielen von Video angewiesen sind, geht unter 300 KByte/sec nichts mehr. Kein Wunder also, daß diese höhere Übertragungsrate jetzt auch im neuen MPC-2-Standard als Voraussetzung für Multimedia-PCs der zweiten Generation festgeschrieben wurde.

Welches Interface Sie verwenden, ist an sich weniger wichtig, doch gibt es überhaupt nur ein Double-Speed-Laufwerk, das nicht auf der Basis von SCSI arbeitet. Wenn Sie sich also für ein schnelles Laufwerk entschieden haben, können Sie - sofern Sie eine geeignete Soundkarte besitzen und das Geld für einen SCSI-Controller sparen wollen - auf das Matsushita CR-562 zurückgreifen. Ansonsten mit DM 850,00 das zusammen mit einem Controller gelieferte Chinon zur Zeit die günstigste Alternative unter den SCSI-Laufwerken.

In der Oberklasse sind die Unterschiede dann ausgesprochen gering: Preise und Leistungen liegen dicht beieinander, teilweise ist es Geschmackssache, welches Laufwerk - nicht zuletzt durch seine Mechanik - am besten gefällt. Nur eines ist zur Zeit sicher: Ein Maximum an Geschwindigkeit erzielen Sie mit dem Toshiba XM-3401. Dies könnte sich jedoch in Kür-



Für den Lesetest haben wir rund 20 MByte Daten am Stück von der CD gelesen. Der Seek-Test liest zwei extrem kurze Dateien, die auf der innersten bzw. der äußersten Spur einer CD liegen. In beiden Fällen haben wir die Ergebnisse des Toshiba XM-3401 als 100% definiert und die Meßwerte der anderen Laufwerke proportional umgerechnet. Höhere Prozentwerte bedeuten daher höhere Geschwindigkeit.

ze ändern, wenn Pioneer mit seinem Einbaulaufwerk auf den Markt kommt.
Eine letzte Frage, die sich allerdings nur bei der Anschaffung eines SCSI-Laufwerks stellt: Soll das Laufwerk in den PC eingebaut werden, oder ist ein externes Laufwerk die bessere Lösung? In der Regel ist das Einbaulaufwerk Mittel der Wahl, denn externe Laufwerke sind 150 bis 250 Mark teurer. Nur wenn das Laufwerk an verschiedenen Rechnern eingesetzt werden soll oder kein 5,25"-Slot mehr frei ist, sollten Sie ein externes Gerät in Erwägung ziehen.

In der Praxis

Die Installation eines CD-ROM-Laufwerks ist in der Regel ein leichtes Unterfangen, das jeder halbwegs talentierte Anwender selbst in Angriff nehmen kann. Die Montage des Laufwerks, das Einsetzen der Interface-Karte und das Verkabeln der Komponenten soll an dieser Stelle daher nicht weiter beschrieben werden. Auch die Installation der erforderlichen Treiber ist in aller Regel einfach: Benötigt wird ein Low-Level-Treiber, der von Laufwerk zu Laufwerk bzw. von Controller zu Controller variiert und in der CONFIG.SYS untergebracht wird, sowie ein High-Level-Treiber namens MSCDEX.EXE, der für alle Laufwerke identisch ist und in die AUTOEXEC.BAT aufgenommen wird.
Etwas knifflig und leider meist auch schlecht oder gar nicht dokumentiert ist, wie man den Soundausgang des CD-ROM-Laufwerks mit einer eventuell vorhandenen Soundkarte verbindet. Nur auf diesem Wege ist es nämlich möglich, die Audio-Daten, die auf manchen CDs zusätzlich zu den Computerdaten gespeichert sind, über die gleichen Lautsprecher abzuspielen, die auch der Soundkarte Gehör verschaffen. Etwas heikel ist die Sache vor allem, weil eine einheitliche "Schnittstelle" für das Audiosignal fehlt.
In den Anleitungen der meisten Soundkarten und CD-ROM-Laufwerke ist jedoch die Belegung des Audio-Ausgangs am CD-ROM-Laufwerk bzw. die des CD-Eingangs der Soundkarte beschrieben. Sie müssen also nur die Kontakte "Linker Kanal", "Rechter Kanal" und "Masse" (auch GND oder Ground genannt) richtig miteinander verbinden, wobei ein entsprechendes Kabel im Extremfall auch schnell selbst gelötet ist. Noch ein Tip: Manchmal gibt es für den linken und den rechten Kanal jeweils einen eigenen Masse-Anschluß. Diese beiden können Sie - wenn die Gegenseite nur einen Masse-Anschluß bietet - getrost zusammenlegen, denn Masse ist Masse (zumindest in diesem Fall).

Fazit

Bereits mit rund 400,00 Mark ist der Einstieg in das Medium CD-ROM möglich. Zwar kann man mit Laufwerken dieser Preisklasse, wie beispielsweise dem Mitsumi LU-005S oder dem Philips CM-205, die meisten Spiele- oder Daten-CDs problemlos einsetzen, doch sobald bewegte Bilder ins Spiel kommen, geht diesen Laufwerken die Puste aus.
Wer mehr von einem CD-ROM-Laufwerk erwartet, muß nur wenig mehr anlegen: Für knapp 450,00 Mark ist das Matsushita CR-562 zum Anschluß an eine Soundkarte die nächste Leistungsstufe - sowohl in puncto Geschwindigkeit als auch in Bezug auf die Mechanik. Nochmals 400 Mark mehr kostet schließlich das SCSI-Bundle auf Basis des Chinon CDS-535.
Für State-of-the-Art-Lösungen mit den anderen in diesem Test vorgestellten Laufwerken muß man rund 800 bis 900 Mark für das Laufwerk sowie 150 bis 350 Mark für einen SCSI-Controller ausgeben. Als langfristige Investition kann sich das auch für private Anwender rechnen, wenn noch weitere Geräte über den SCSI-Controller angeschlossen werden sollen.



Pioneer DRM-604X

Sowohl Preis als auch Leistung des 6-fach CD-Wechslers von Pioneer fallen aus dem Rahmen der anderen hier vorgestellten Laufwerke. Dennoch oder gerade deshalb ist das Pioneer DRM-604X ein Gerät, das Maßstäbe setzt: Durch eine viermal höhere Umdrehungsgeschwindigkeit erreicht dieses Laufwerk Datenraten, die doppelt so hoch liegen wie die der schnellsten Laufwerke im Test. Zwar ist die Zugriffszeit nur durchschnittlich und es fehlt die Unterstützung von MultiSession und CD-ROM-XA, doch an diesen Problemen arbeitet man bei Pioneer. Das für den Herbst angekündigte Einbau-Laufwerk DRM-104X von Pioneer hat daher die besten Chancen, zur neuen Referenzklasse zu avancieren.

Soundkarten als CD-ROM-Controller

Für Besitzer bestimmter Soundkarten ergibt sich eine interessante Möglichkeit, ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen und dabei die Kosten und den zusätzlichen Slot für einen speziellen Controller zu sparen: An die SoundBlaster Pro sowie die Sound Galaxy Pro lassen sich spezielle, von Matsushita hergestellte Laufwerke anschließen wie beispielsweise das hier vorgestellte CR-562 oder auch das CR-521. Bestimmte Soundkarten - so zum Beispiel die Sound Galaxy Pro - lassen sich für rund DM 100,00 auch mit einem SCSI-Controller nachrüsten. Eine andere Karte, die Pro Audio Spectrum 16, wird gar in einer speziellen SCSI-Version angeboten.
Zwar sind diese Lösungen im praktischen Einsatz gerade in Verbindung mit einem schnellen CD-ROM-Laufwerk durchaus ernstzunehmen, doch sollten Sie bedenken, daß es sich immer um eine Insellösung handelt. Wollen Sie also später beispielsweise einen Streamer oder einen Scanner anschließen, so stehen Ihre Chancen mit einem "echten" SCSI-Controller besser, zumal hier mit höherer Wahrscheinlichkeit geeignete Treiber zu haben sind.

Glossar

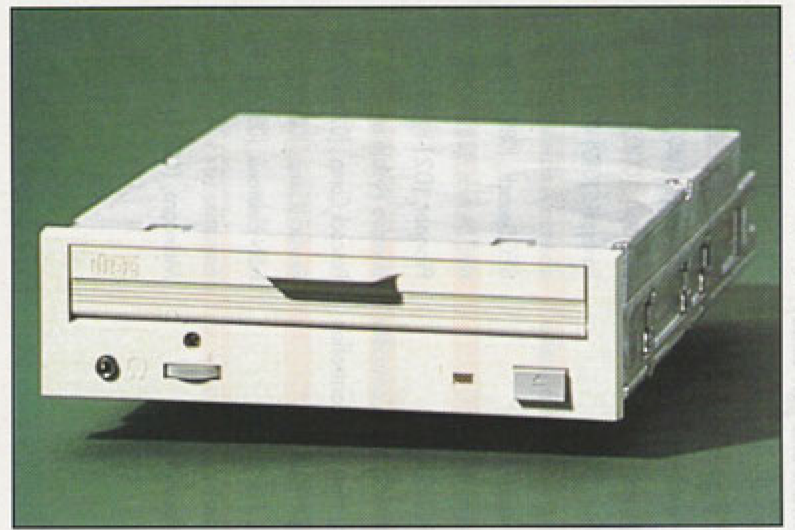
Audio-CDs: So werden - im Sinne der CD-ROM-Spezifikation - Musik-CDs bezeichnet. Alle CD-ROM-Laufwerke können auch Audio-CDs abspielen, wobei das Signal meist über einen Kopfhörerausgang am Laufwerk oder in Einzelfällen auch über Cinch-Buchsen ausgegeben wird. Die Steuerung übernimmt dabei der Computer mit einer speziellen Software, die meist beim CD-ROM-Laufwerk oder beim Controller mitgeliefert wird.•••

••• CD-ROM-XA: Der XA-Standard erlaubt - vereinfacht gesagt - das verschachtelte Ablegen verschiedener Informationen auf einer CD. Nur auf diese Weise ist es möglich, in einer Multimedia-Anwendung beispielsweise bewegte Bilder und CD-Audio-Ton gleichzeitig direkt von der CD abzuspielen. Zur Zeit nutzen nur wenige Anwendungen diese Technik, doch dies dürfte sich bald ändern, da XA-Laufwerke langsam, aber sicher zum Standard avancieren.
Double Speed: Als Double-Speed-Laufwerke bezeichnet man CD-ROM-Laufwerke, die mit doppelter Umdrehungsgeschwindigkeit arbeiten und dadurch eine Übertragungsgeschwindigkeit von 300 statt 150 KByte/sec erzielen. Diese Technik wurde erstmals von NEC umgesetzt und dort als MultiSpin bezeichnet.
Multisession: Dieser Begriff steht in Zusammenhang mit Photo-CDs, die in mehreren Sessions aufgenommen werden können. Eine Session umfaßt dabei in der Regel einen Film, so daß die 100 Bilder, die auf einer Photo-CD Platz finden, praktisch immer in mehreren Sessions gespeichert sind. Achten Sie daher auf die Multisession-Fähigkeit, wenn Sie ernsthaft mit Photo-CDs arbeiten wollen.
Photo-CD: Diese von Kodak definierte Norm beschreibt ein Standardformat, mit dem bis zu 100 Aufnahmen in Photo-Qualität auf CD gespeichert werden können. Grundlage sind gewöhnliche Kleinbildfotos, die Sie mit einer Kompakt- oder Spiegelreflexkamera auf gewöhnlichen Film schießen und entwickeln lassen. Auf Wunsch überträgt das Fotolabor die Bilder dann für rund 2 Mark pro Bild auf eine Photo-CD, wobei eine sehr gute Qualität erreicht wird.
SCSI: SCSI steht für Small Computer System Interface und beschreibt eine Schnittstelle zum Anschluß von Peripheriegeräten an Computer. Durch die Standardisierung lassen sich so Festplatten, Scanner, Streamer oder auch CD-ROM-Laufwerke an den verschiedensten Rechnern betreiben. Im Gegensatz zu Apples Macintosh bieten die meisten PCs "ab Werk" keine SCSI-Schnittstelle; diese muß deshalb über einen SCSI-Controller nachgerüstet werden.
SCSI-2: Bei SCSI-2 handelt es sich um eine Erweiterung des SCSI-Standards, die unter anderem eine schnellere Datenübertragung ermöglicht. Praktisch alle modernen SCSI-Geräte unterstützen mittlerweile auch SCSI-2.

Hersteller	Modell	Interface	Transfer (KB/sec)	Zugriffs-zeit (ms)	Datenbuffer (KB)	Photo-CD (Single/Multi)	CD-ROM-XA	Caddy	Preis (1)	Lieferumfang (außer Laufwerk und ggf. Caddy)	Testmuster/Info von
Chinon	CDS-535	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	850,00	engl. Handbuch, Controller	Chinon, (02132) 93010
Matsushita	SCD-521	AT-Bus	150	390	64	•/–	–	•	600,00	dt. Handbuch	CPS Comp., (040) 656998-0
Matsushita	CR-562B	AT-Bus	300	320	64	•/•	•	–	450,00	dt. Handbuch	Profisoft, (040) 122065
Matsushita	CR-533B	SCSI-2	306	290	256	•/•	•	•	800,00	dt. Handbuch	Panasonic, (089) 46007-0
Mitsumi	LU-005S	AT-Bus	150	350	32	•/•	–	–	380,00	dt. Handbuch, Controller	diverse Anbieter
NEC	CDR-84-1	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	950,00	dt. Handbuch	NEC Deutsch., (089) 93006-0
NEC	CDR-38	SCSI-2	300	400	64	•/•	•	–	890,00	dt. Handbuch	NEC Deutsch., (089) 93006-0
Pioneer	DRM-604X	SCSI-2	612	300	128	•/–	–	(2)	3000,00	dt. Handbuch	Pioneer, (0211) 5953-0
Philips	CM-205	AT-Bus	153	375	32	•/–	•	–	450,00	dt. Handbuch, Controller	diverse Anbieter
Sony	CDU 31A	AT-Bus	153	490	64	•/•	•	–	580,00	engl. Handb., Controller	Peacock Comp., (02957) 79-0
Sony	CDU 561	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	800,00	engl. Handbuch	Peacock Comp., (02957) 79-0
Teac	CD-50	SCSI-2	335	265	64	•/•	•	•	950,00	engl. Handbuch	NBN-Elektronik, (08152) 39-0
Texel	DM-3024	SCSI-2	300	265	64	•/•	•	•	850,00	dt. Handbuch	Totronik, (0711) 244272
Toshiba	XM-3401B	SCSI-2	330	200	256	•/•	•	•	850,00	dt. Handbuch	Maxcom, (0211) 94830

(1) Durchschnittlicher Handelspreis in DM.

(2) Das Pioneer-Laufwerk verfügt über einen speziellen Caddy, der in der Form dem CD-Cartridge eines Audio-CD-Wechslers entspricht.



Toshiba XM-3401

Der Testsieger

Als eines der ersten MultiSession-Laufwerke mit doppelter Übertragungsgeschwindigkeit gilt das Toshiba, das zudem über eine kurze Zugriffszeit und einen großen Cache verfügt, noch immer als Referenzklasse im Bereich der CD-ROM-Laufwerke. Obwohl andere Hersteller wie Teac oder Pioneer schon bessere Transferraten bieten, ist die Zugriffsgeschwindigkeit des Toshiba (200 ms) bis dato ungeschlagen.
Die CD findet bei diesem Laufwerk erwartungsgemäß in einem Caddy Platz, der beim Einlegen automatisch ins Laufwerk gezogen wird, sobald ein gewisser Druckpunkt erreicht ist. Der Auswurf erfolgt wie bei fast allen Caddy-Laufwerken auf Knopfdruck oder per Software-Kommando. Für den Staubschutz sorgt eine Frontklappe, die manuell geöffnet wird und - anders als zum Beispiel beim CDR-84 von NEC - nicht über eine Feder automatisch wieder schließt, so daß man auch mit einer Hand problemlos eine CD einlegen kann. Das Gehäuse des Toshiba besteht aus solidem Aluminium und ist einwandfrei gegen Staub abgeschirmt.
Für das Toshiba spricht neben dem ausführlichen deutschen Handbuch auch die Tatsache, daß viele Händler dieses Laufwerk im Angebot haben und dadurch der Handelspreis mittlerweile zum Teil den in der Tabelle angegebenen Durchschnittspreis spürbar unterschreitet.

Toshiba XM-3401 — **+ hohe Übertragungsrate** — **+ hohe Zugriffsgeschwindigkeit** — **+ solides Gehäuse**

Texel DM-3024

Manueller Kraftakt



Sowohl die technischen Daten als auch die Benchmarks plazieren dieses Laufwerk, das hierzulande zwar noch relativ unbekannt, in den USA aber schon weit verbreitet ist, im Mittelfeld der SCSI-Laufwerke.
Geschmackssache ist sicherlich die Mechanik dieses Laufwerks: Der Caddy, der auch hier die CD aufnimmt, wird nicht nur komplett manuell eingeschoben, sondern auch per Hand wieder ausgeworfen. Zwar hat dieses Verfahren den Vorteil, daß auch bei ausgeschaltetem Rechner die CD noch entnommen werden kann, doch etwas umständlich erschien uns dieses Procedere schon. Dafür ist das Einlegen des Caddys problemlos mit einer Hand möglich, obwohl die Frontklappe von einer Feder automatisch wieder geschlossen wird. Auch sonst macht die Mechanik des Texel DM-3024 einen soliden Eindruck, ein ausreichender Staubschutz ist ebenfalls gewährleistet.
Überarbeitungsbedürftig ist die deutsche Übersetzung des Handbuchs, die - höflich gesagt - mehr unterhaltenden als informierenden Charakter besitzt. Immerhin wird auch eine englische Fassung mitgeliefert, so daß die Installation und Benutzung keine Probleme bereiten sollte.
Interessant ist das Texel besonders in Verbindung mit einem SCSI-Controller von Trantor - ein Bundle, das beispielsweise von Totronik angeboten wird. Wer mit der manuellen Bedienung leben kann und keinen teureren SCSI-Controller anschaffen will, macht hier unter Umständen ein gutes Geschäft.

Texel DM-3024 — **+ Auswurf auch ohne Strom** — **− zu teuer im Vergleich zu halbautomatischen Laufwerken**

Sony CDU 561

Das SCSI-Laufwerk von Sony zeichnet sich auf den ersten Blick vor allem durch eine angenehme Mechanik aus: Das automatische Einziehen bzw. Auswerfen des Caddys ist bei diesem Laufwerk am "sanftesten" realisiert. Recht praktisch ist die Tatsache, daß sich das Aussehen der Frontklappe bei eingelegter CD ändert, damit Sie erkennen, daß nicht noch eine CD im Laufwerk Platz findet.

Eine Besonderheit des Sony CDU 561 ist die Möglichkeit, Audio-Daten von der CD in digitaler Form auf den Computer zu übertragen. Leider unterstützt bisher keine uns bekannte PC-Software diese Funktion, doch eröffnen sich hiermit gerade im Musik-Bereich interessante Anwendungen.

Zwar liegt der durchschnittliche Handelspreis für das Sony CDU 561 rund 50 Mark unter den Preisen für das Toshiba- oder das Texel-Laufwerk, doch dafür muß man - wie der Seektest zeigt - mit eher mäßiger Performance leben. Dank des 256 KByte großen Cache-Speichers sind die Unterschiede in der Praxis jedoch gering, was zusammen mit der guten Mechanik wieder für dieses Laufwerk spricht.

Sony CDU 561


+ überzeugende Mechanik



− relativ hohe Zugriffszeiten

Chinon CDS-535



Ein besonders preisgünstiges Angebot kommt von Chinon: Für 850 Mark erhält man ein SCSI-Laufwerk mitsamt Controller. Die Leistung des Laufwerks liegt auf einem Level mit der des Sony CDU 561 und ist damit durchschnittlich, was aber in Anbetracht des niedrigen Preises völlig akzeptabel erscheint.

Die Mechanik ist etwas ungewöhnlich, aber dennoch funktionell: Das Einlegen des Caddys geschieht vollständig manuell, während der Auswurf automatisch erfolgt. Da das Laufwerk erst vor kurzem in Deutschland vorgestellt wurde, ist noch kein deutsches Handbuch verfügbar; dies soll sich nach Aussage des Herstellers jedoch in Kürze ändern.

Chinon CDS-535


+ günstiger Preis im Paket mit Controller

Matsushita CR-563

Von Matsushita hergestellt wird das CR-562, das erste im Handel erhältliche Double-Speed-Laufwerk mit AT-Bus-Controller. Gegenüber seinem Vorgänger, dem CR-521, das auch unter der Bezeichnung SCD-521 angeboten wird, hat sich vor allem die Leistung mit 300 (150) KByte Übertragungsrate und 320 (390) ms Zugriffszeit entscheidend verbessert.

Doch auch die Mechanik wurde wesentlich überarbeitet, obwohl sich die Laufwerke auf den ersten Blick sehr ähnlich sehen: Die CD findet bei dem CR-563 in einer Schublade Platz, die der eines Audio-CD-Players entspricht und automatisch ein- und ausgefahren wird. Mit diesem als Trayloader bezeichneten Mechanismus dürfte Matsushita die optimale Alternative zum Caddy gefunden haben.



Wie schon das CR-521 läßt sich auch Matsushitas neues Drive direkt an einer geeigneten Soundkarte betreiben, so daß kein eigener Controller benötigt wird. Unter diesem Aspekt ist der Preis von DM 450,00 als ausgesprochen günstig anzusehen, sofern man mit der geringen Zugriffszeit leben kann.

Matsushita CR-563

+ gute Mechanik ohne Caddy

+ günstiger Preis, da Anschluß an Soundkarte möglich

− hohe Zugriffszeiten

Die vierte



Sharp-Cassetten-Abspieler
mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.

Prämie 2

Street-Basketball
Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7

LCD - Armbanduhr
Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quartzwerk.

Design-Taschenrechner
mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca.19 x 8,5 x 7,5 cm.

Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.
mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff, Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 5

Datenbank
mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Ist keine Illusion!

12 x PC GAMES und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.***

ABO-BESTELLUNG

Ja, ich will das PC GAMES Abo (DM 79,-/ Jahr; Ausland DM103,-/Jahr) für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS(nur eine möglich!):

❒ Streetbasketball	248 483
❒ Baseball-Set	014 634
❒ Design-Taschenrechner	218 618
❒ Datenbank	234 217
❒ Armbanduhr+Stoppuhr	015 877/005 430
❒ Walkman	222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten,auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
❒ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

❒ gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min.2 Wochen!

PG 4000

Midia Sound 2000 SB

Multimidia-Talent

Bewegung ist im hart umkämpften Soundkarten-Markt. Während manche Firmen auch im 16-Bit-Zeitalter immer noch auf FM-Synthese bauen oder aber Wave Table-Zusatzmodule anbieten, bahnt sich hier ein Vertreter seinen Weg, der schon aufgrund seiner Multi-Kompatibilität das Zeug dazu hätte, alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen.

■ Von Thomas Brenner

Seit kurzem bieten die MIDI-Profis von Magic Music eine Soundkarte an, deren Features allen Spielbegeisterten nur so auf der Zunge zergehen. Die Rede ist von Wave Table Synthese und SoundBlaster 2.0-Kompatibilität. Doch was bekommt man nun, wenn man knapp 1000 Mark auf den Tisch geblättert hat?

Zunächst eine 16-Bit-Soundkarte, eine magere Anleitung (die freundlicherweise eingedeutscht wurde), diverse Anschlußkabel und mehrere Light-Sequenzer-Programme.

Los geht´s

Sauber und aufgeräumt sieht sie aus. Auf der Karte wurden viele SMD- und wenige TTL-Bauteile verwendet. Nachdem man einen freien 16-Bit-Steckplatz ausgewählt hat, kann der Einbau und die Installation beginnen. Beides ist bei der Midia Sound 2000 SB verblüffend einfach. Während man von SoundBlaster und Konsorten gewohnt ist, ellenlange Installationsprozeduren überstehen zu müssen, erstellt das Install-Programm lediglich ein Treiber-Verzeichnis (GM32VB) und fügt eine Befehlszeile in die Autoexec.bat ein. Nach dem erforderlichen Neustart des Rechners ist die Karte, zumindest für Spiele, bereits voll einsatzbereit. Port-Adresse und Interrupt sind für die MIDI-Sektion softwaremäßig einstellbar. Der IRQ 7 ist standardgemäß für den SoundBlaster reserviert. Ähnlich einfach ist die Einrichtung der Karte für den Gebrauch unter Windows 3.1. Da die Midia Sound MPU-401-kompatibel ist, wird einfach der entsprechende Treiber von den Win-Original-Disketten installiert. Für die Wiedergabe von WAV-Dateien ist ein OEM-Treiber im Lieferumfang enthalten. So können beide bequem mit der Windows-Systemsteuerung hinzugefügt werden. Um MIDI-Dateien unter Windows abspielen zu können, werden die 16 Kanäle des Midi-Mappers dem MPU-401 zugewiesen, fertig.

Hardware-Übersicht:

Geräteart:	16-Bit Steckkarte, kompatibel mit AdLib, SoundBlaster 2.0, Windows Sound System, General Midi und MT-32 (MPU-401, UART-Mode).
Tonerzeugung:	8 MB /16 Bit / 44,1 KHz PCM-ROM-Samples, komprimiert (Wave Table Synthese). 24 Stimmen, 317 Instrumente bzw. 11 Stimmen bei SoundBlaster-Betrieb, Yamaha FM-Chip (OPL-2).
Anschlüsse:	Mikro, Line-In, Line-Out, CD-ROM (Sony CDU31A & Kompatible), MIDI In/Out (Vollduplex).
Verstärkung:	2 x 4 Watt.
Zubehör:	Stereo-Audiokabel, MIDI-Kabel, DB9 Erweiterungskabel für MIDI, CD-ROM-Bus-Kabel, CD-ROM-Audiokabel.

Mach´s mit MIDI

Die Demo-Versionen Ballade-Light und Session-Partner Lite geben Ihnen zunächst einen Eindruck, zu welchen Höhenflügen diese Karte in der Lage ist. Ein Gutschein über weitere Demo-Versionen von Curtain Call und Sound Impression Light liegt der Packung bei. Über mangelnde Software-Ausstattung kann man sich also nicht beklagen. Schlimmer sieht es da schon mit den notwendigen Anleitungen aus. Da MIDI doch sehr komplexen Gesetzen unterliegt, über die notwendigen Anpassungen aber kaum ein Wort in der Anleitung verloren wird, hilft auf die Dauer nur Ausprobieren. Hat man den Bogen mit den Sys-Ex, Patches und Controls erst einmal heraus, bietet dieses Kraftpaket eine reichhaltige Ausstattung und noch mehr Möglichkeiten. Während

Leichte Weichwaren: Die beiliegende Software

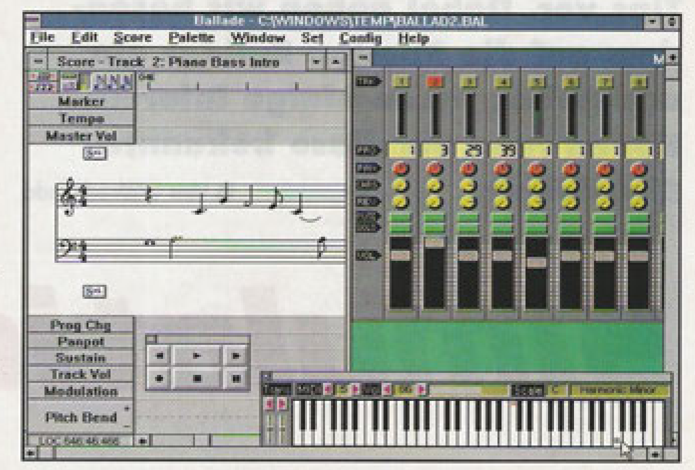
- "**Ballade-Light for Windows**", Demo-Version der bekannten Sequenzer-Software.
- "**Session-Partner Lite**", ein Programm, das Ihnen individuelle Grooves erstellt.
- "**NKey**", ein Advanced-MIDI-Player, mit dem man über die PC-Tastatur Songs einspielen kann.
- "**20-20 Sound Editor**", ein Editor zum Aufnehmen und Bearbeiten beliebig langer Sample-Dateien.

man MIDI-Anschlußkabel etc. bei anderen Herstellern als teuere Zubehör-Artikel kaufen muß, liegen hier alle notwendigen Kabel bereits bei. Durch die vielseitige Kompatibilität, von General MIDI über Sound Canvas bis MT-32, bietet die Midia Sound ein reichhaltiges Klangspektrum. Trotzdem bleibt für Musiker zu sagen, daß sie mit einem original Roland Sound Canvas-Modul besser beraten sind, da die Samples im Vergleich zur SCC-1 zwar annähernd identisch sind, aber leider etwas klirrend und verzerrt klingen. Auch die mangelnden Effekte tragen nicht gerade zum erhöhten Hörgenuß bei. Oft sind die Sounds zwar gut, klingen aber wegen des fehlenden Reverbs etwas zu flach. Zudem stellt der hohe Klirrfaktor auch für ungeübte Ohren ein nicht zu überhörendes Problem dar. Ganz spontan will man während eines MIDI-Files den Sender neu einstellen, so "berauschend" werden manche Samples wiedergegeben. Trotzdem bleibt die Wave Table Synthese den bisher gewohnten FM-Sounds haushoch überlegen. Dies kommt beim Spielen besonders zur Geltung. Wer einmal den Genuß von Wing Commander II mit Rolands MT-32-Sounds erlebt hat, kann seine FM-Karte beruhigt in den Sondermüll werfen. Hier spielt die Midia Sound 2000 SB ihre Trümpfe voll aus. Kein einziges Spiel weigerte sich, den LAPC / MT-32 -Modus der Karte zu unterstützen. Spiele, die gar den General MIDI oder Sound Canvas-Standard unterstützten, ließen den Ohren keine Wünsche offen. Referenzspiel The 7th Guest, das nur Sound Canvas-Karten unterstützt, wurde plötzlich zur absoluten Sucht. Nicht wegen dem gebotenen Spielspaß, sondern vielmehr wegen dem phänomenalen Musikhintergrund.

Die Sache mit dem SB

Aber auch hier beinhaltet die Midia Sound einen Wermutstropfen: SoundBlaster ist eben nicht gleich SoundBlaster Pro. Wer also Wert auf glasklare Sprachausgabe und lupenreine Effekte legt, wird ein wenig enttäuscht sein. Im Grunde klingen die Samples auf der SoundBlaster-Emulation zwar ganz gut, teilweise knackt, rauscht und klirrt es aber gewaltig. Zudem ist die Karte nicht 100% kompatibel. Grundsätzlich wird sie von jedem Spiel zwar sofort als SoundBlaster erkannt, trotzdem neigt sie bei einigen "Spezialkommandos" vorschnell dazu, das Handtuch zu werfen. Besonders ärgerlich ist dies, wenn die Karte beschließt, nach einer Stunde Spielzeit abrupt einen Systemabsturz zu verursachen - so geschehen bei 7th Guest. Nachdem die Hälfte aller Rätsel mit einwandfreier Soundbegleitung (durch MIDI und SB) gelöst wurden, verursachte das gute Stück einen DMA-Konflikt, der trotz aller Versuche nicht behoben werden konnte. Bei allen anderen Spielen, die während des Tests zum Einsatz kamen, gab es im weiteren Spielverlauf aber keine Probleme.

Angesichts der vielfältigen MIDI-Fähigkeiten und der eingeschränkten SoundBlaster-Fähigkeiten ist die Midia-Sound 2000 wohl mehr für Multimedia-Präsentationen geeignet. Für die stattlichen 998 Mark bekommt man dann auch schon Vergleichbares aus der Creative Labs-Abteilung. Reinen Spielfreaks lege ich deshalb die Sound/WaveBlaster-Kombination wärmstens ans Herz. Trotzdem sollte man den Gedanken an die Midia Sound 2000 SB nicht vollends verwerfen. Im (etwas ungerechten) Vergleich mit der Gravis UltraSound schneidet sie um Welten besser ab - auch wenn der Preis für die UltraSound spricht. Und in Sachen Roland-Emulation macht sie auch dem WaveBlaster noch etwas



Die Midia-Sound kann mit einem umfangreichen Softwarepaket aufwarten.

vor. Es bleibt zu sagen, daß es von der Midia Sound drei verschiedene Varianten gibt: Die Midia Sound 2000, eine MPU (-UART)-kompatible Wave-Table-Soundkarte (DM 698,-), die Midia Sound 2000 S, zusätzlich mit CD-ROM-Schnittstelle und Microsoft Sound System-Kompatibilität (DM 898,-), und die hier getestete Midia Sound 2000 SB mit der zusätzlichen SoundBlaster 2.0-Kompatibilität (DM 998,-).

Die Konkurrenz:

Nur wenige Soundkarten vereinigen bisher die Features SoundBlaster-Unterstützung und Wave Table-Sounds. Die wesentlich günstigere **Gravis UltraSound** kann mit der Leistung der **Midia Sound** in keinem Bereich Schritt halten. Aber seit einiger Zeit ist für den neuen **SoundBlaster**, den **16 ASP**, ein Wave Table-Zusatzmodul erhältlich. Dieser WaveBlaster-Sandwich-Bausatz (Test in Ausgabe 8/93) ist wegen der deutlich besseren Sampling-Qualität, bei annähernd gleichen MIDI-Fähigkeiten, der **Midia Sound 2000 SB** etwas überlegen. Absolute Referenzklasse ist und bleibt aber das bewährte Gespann **Roland SCC-1** und **SoundBlaster 16 ASP**. Dieses große Klangerlebnis hat aber auch seinen Preis. **1400 Mark** kostet der Spaß, außerdem benötigt man dafür natürlich gleich zwei freie Steckplätze.

Midia Sound 2000 SB; 16-Bit Soundkarte
Systemvoraussetzungen: 286er (AT / ISA-Bus), Kopfhörer, Aktivlautsprecher oder Stereoanlage, MIDI-Keyboard optional
Muster von: Magic Music

In der heutigen Ausgabe von Simulation für Fortgeschrittene versetzen wir Sie zurück in die Zeit der historischen Doppeldecker. Mit der bekannten Flugsimulation Red Baron von Sierra/Dynamix gehen wir in die Luft und stellen Ihnen einige Besonderheiten und Tips vor. Dabei gehen wir besonders auf die Mission Builder ein und geben Ihnen einige Informationen rund um diese bekannte Simulation.

■ Von Wilfred Lindo



Simulationen für Fortgeschrittene

Auch wenn der Rote Baron von Sierra/Dynamix schon einige Tage auf dem Markt ist, sucht diese Simulation noch immer in dem riesigen Angebot ihresgleichen. Eine wirklich ruckfreie Grafik, unzählige Optionen und Missionen sowie ein tolles Angebot an Flugzeugen machen immer noch viel Spaß am Simulationshimmel. Seit geraumer Zeit ist ein Mission Builder für den Red Baron verfügbar, der nochmals die Möglichkeiten dieser Simulation um einige interessante Optionen erweitert. Viel wurde über die Simulation berichtet, doch nur wenig ist über das Angebot der Erweiterung bekannt. Wir wollen Ihnen heute einige Tips und Anregungen geben, was dieser Mission Builder eigentlich leistet. Zunächst sind einige interessante Neuerungen zur eigentlichen Simulation hinzugekommen. So werden diverse neue Fliegerasse verfügbar, die Sie einfach nach dem Einspielen der Software über den Menüpunkt "Duelliere ein Fliegerás" auswählen können. Jeder Pilot verfügt wieder über seine ganz typische Art zu fliegen. Wobei der Eindruck entsteht, daß die Neuen doch etwas intelligenter fliegen als Ihre Vorgänger. Doch es gibt nicht nur neue Piloten, sondern auch einige neue Flugzeuge. Namen wie Siemens-Schuckert, Nieuport oder Halberstadt lassen das Herz eines jeden Flugfans höher schlagen.

Aber auch bei der Handhabung der Simulation sind einige sinnvolle Neuerungen hinzugekommen. Endlich kann man eine mißlungene Mission mit einem einzigen Tastendruck nochmals wiederholen. Somit hat das ellenlange Durcharbeiten durch unzählige Menüpunkte ein Ende. Ferner können Sie jetzt auch Eintragungen im Namensverzeichnis löschen. Eine Regulierung der



Der rote Baron alias Manfred von Richthofen und sein unverkennbares Flugzeug.

Drosselventile und das Fliegen mit zwei Joysticks runden die gelungene Erweiterung ab.

10 Schritte zur eigenen Mission

Doch die eigentliche Krönung der Erweiterung stellt der Mission Builder dar. Sie können mit nur wenigen Handgriffen eigene Missionen anfertigen. Ihrem Erfindungsgeist sind dabei keine Grenzen gesetzt. Auf den ersten Blick sind die unzähligen Einstellungen und Möglichkeiten etwas verwirrend. Daher wollen wir Ih-



nen zeigen, daß in wenigen Minuten die erste eigene Mission erstellt sein kann. Nach nur zehn Schritten kann der Spaß beginnen:

1.) Sie können den Mission Builder als selbständiges Programm laufen lassen oder direkt aus der Simulation starten. Da man sich einzelne Schritte bei der Konstruktion anschauen kann, ist die letztere Variante die bessere. Über die Menüpunkte "Fliegen einer Einzelmission" und "Bauen Sie Ihre eigene Mission" gelangen Sie direkt in den Mission Builder.
2.) Nachdem der Mission Builder auf dem Bildschirm erscheint, wählen Sie zunächst den Menüpunkt "Mission". Hier wählen Sie die Grundbedingungen für Ihre Mission aus. Sie haben die Möglichkeit, Bewölkung, Tageszeit und Missionsart einzustellen. Auch das Einsatzgebiet kann gewählt werden. Achten Sie darauf, daß jeder Ort unterschiedlich viel Speicher in Anspruch nimmt. London benötigt den geringsten Platz. Abschließend können Sie noch einen individuellen Text zur Kommentierung Ihrer Mission beisteuern.
3.) Über den Punkt "Auslage" können Sie sich zur besseren Orientierung ein Koordinatensystem über das ausgewählte Gebiet legen. Zudem lassen sich die Wegstrecken des Geschwaders ein- und ausblenden.
4.) Der Schauplatz ist vorbereitet, jetzt fehlen nur noch die Akteure. Mit "Neue Gruppe" teilen Sie der deutschen und auch der alliierten Seite Bomber, Aufklärer, Ballons und Zeppeline (nur auf der deutschen Seite verfügbar) zu. Bei Wahl eines neuen Geschwaders erscheint auf der Karte das dazugehörige Symbol, das Sie per Maus beliebig positionieren können.

5.) Haben Sie beide Seiten mit Fluggeräten ausgestattet, können Sie sich über das Menü "Alle Geschwader" einen Gesamtüberblick verschaffen.
6.) Nun bestimmen Sie den Weg eines Geschwaders. Den Ausgangspunkt bildet das jeweilige Symbol. Durch Anklicken mit der Maus wählen Sie Wegpunkte an, die automatisch durch eine Linie miteinander verbunden werden. Diese Route wird dann später das Geschwader in der Simulation fliegen. Parallel dazu erscheinen auf dem Menübereich des Mission Builder die Höhenangaben des betreffenden Wegpunktes. So können sie dann später auch verändert werden. Natürlich ist per Maus auch ein nachträgliches Verschieben oder Löschen der Wegpunkte möglich. Bei Flugzeugen können maximal acht Punkte angewählt werden. Ballons sind auf eine bestimmte Position fixiert und verfügen somit auch nur über einen Punkt.
7.) Über den Punkt "Geschwaderzuteilung" können Sie alle notwendigen Daten eines Geschwaders individuell gestalten. Hier stellen Sie die Anzahl und Art der Flugzeuge, die Formation und die nötige Bewaffnung ein. Außerdem können Sie jedem Geschwader bestimmte Befehle zuordnen. Jeder Befehl hat verschiedene Verhaltensweisen zur Folge und entscheidet auch darüber, wann ein Missionsauftrag als erfüllt gilt. Das Angebot reicht hier vom einfachen Duell bis hin zum Bombardieren von Zielen. Natürlich ist das Eskortieren eines Aufklärungsgeschwaders ebenfalls vorgesehen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Bei Red Baron können sehenswerte Manöver geflogen werden - vor allem im Sturzflug.





Das Cockpit des jungen Richthofen. Das MG wurde genau auf den Propeller abgestimmt.

8.) Jetzt brauchen Sie nur noch Ihre neue Mission unter einem neuen Namen abspeichern. Am oberen Bildrand sehen Sie übrigens, wieviel Speicherplatz Ihnen noch zur Verfügung steht. Natürlich können Sie auch eine bereits bestehende Mission laden und nachträglich korrigieren.
9.) Alle Eingaben sind jetzt getan. Wer es jetzt vor Ungeduld kaum noch aushält, kann per Tastendruck direkt in den Roten Baron gelangen. Mit dem Menüpunkt "Fliegen" kann der Spaß sofort beginnen. Überprüfen Sie augenblicklich Ihre taktischen Fähigkeiten.
10.) Natürlich müssen Sie nicht immer erst den Mission Builder laden, um Ihre eigenen Kreationen zu fliegen. Es gibt auch einen direkten Weg zu Ihren Missionen. Über die Menüpunkte "Fliegen einer Einzelmission" und "Eigene Missionen" gelangen Sie direkt in die erstellten Aufgaben. Und nun viel Spaß beim Fliegen.

Tricks und Tips

Abschließend wollen wir Ihnen noch einige Hinweise geben, die Ihnen den Umgang mit dem Mission Builder erleichtern und die in der Dokumentation nicht zu finden sind:
◆ Beachten Sie, daß der Mission Builder nur maximal 200 selbsterstellte Missionen verarbeiten kann. Überschreiten Sie diesen Wert, so kann es zu einem unkontrollierten Absturz kommen und Ihre Missionen werden in Mitleidenschaft gezogen. Also, sichern Sie Ihre Missionen in bestimmten Zeitabständen auf Diskette!



Der wohl bekannteste Fokker-Dreidecker aus dem Ersten Weltkrieg - der Red Baron.

◆ Wählen Sie Ihren letzten Bestimmungspunkt über eigenem Gebiet. Lassen Sie am Schluß Ihre Bomber oder Aufklärungsflugzeuge über feindlichem Gebiet kreisen, dann setzen Sie diese einem Risiko aus und beeinflussen damit den Punktestand des Spielers.
◆ Sollte Ihr letzter Bestimmungspunkt ein eigener Flugstützpunkt sein, dann wird dieser Ort zum Heimatstützpunkt. Zusatzpunkte werden für das Landen auf dem heimatlichen Flughafen verteilt. Der Stützpunkt wird Ihnen Leuchtsignale aussenden, um nachts, im Morgengrauen oder in der Abenddämmerung den Weg zu zeigen.
◆ Wählen Sie im Menü den Punkt Bewölkung aus, so befinden sich die Wolken immer in einer Höhe von 15.000 Fuß. Als Deckung beim Flugeinsatz eine wichtige Information.



Deutsche Soldaten werden mit der gewohnten amerikanischen Lässigkeit eingebunden.

◆ Sie können nur Ihr eigenes Flugzeug zur Landung bringen. Die anderen Piloten aus Ihrem Geschwader werden lediglich kreisen und Ihnen den Rücken freihalten.
◆ Die Ablaufgeschwindigkeit ist ganz entscheidend abhängig von der Anzahl der enthaltenen Details. Kommt die Simulation ins Stocken, so reduzieren Sie die Zahl der Flugzeuge.
◆ Fliegen Sie einen Einsatz gegen Zeppeline oder Ballons, dann vergessen Sie nicht das Mitführen von Brandmunition. Eine andere Bewaffnung zeigt keine Wirkung.
◆ Legen Sie keinen Wegpunkt in einer Höhe von über 19.000 Fuß fest, da sonst Ihr Pilot oder Sie selbst ohnmächtig werden und am Spielgeschehen nicht mehr teilnehmen können.
◆ Wenn Sie zwei Geschwader aufeinandertreffen lassen wollen, so vergewissern Sie sich, daß beide in der gleichen Höhe und frontal aufeinander zufliegen.

Mit den zehn vorgestellten Arbeitsschritten und den verschiedenen Hinweisen sollte es recht einfach sein, seine erste eigene Mission zu gestalten. So kann man auch über eine längere Zeit viel Spaß mit dem Red Baron haben.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit der Referenz unter den High-End-Simulationen. Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte. Wir führen Sie in die Welt der modernsten Flugmaschine ein und zeigen Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Missionen planen. Abgerundet wird der achte Teil der Simulation für Fortgeschrittene durch die Vorstellung einiger Optionen, die die Entwickler in diese Simulation eingebaut haben und die kaum jemand kennt.

Ein geschichtlicher Ausflug

Wer war eigentlich dieser Manfred von Richthofen? Auch wenn er heute eher zu einem absoluten Helden und Draufgänger gemacht wird, war er doch in Wirklichkeit ein ruhiger Einzelgänger. Er ging am liebsten seinem größten Hobby nach, der Jagd. Dieser ausgeprägte Jagdinstinkt machte ihn wohl auch am Himmel so erfolgreich. Er sah wohl den Luftkampf eher als eine Art Sport an. So stellte er sich nach jedem erfolgreichen Abschuß eine Trophäe in seine Sammlung.
Der Rote Baron, wie er eigentlich nur in England genannt wurde, begann seine Karriere bei der Kavallerie. Durch die Luftüberwachung verlor jedoch dieser Teil des Militärs schnell an Bedeutung

und Manfred von Richthofen wechselte zu den Fliegern. Bekannt ist er in erster Linie durch seinen feuerroten Dreidecker geworden, auch wenn er den Albatros D V bevorzugte. Am 29.04.1917 wurde er vom englischen Kapitän Arthur R. Brown in einem Luftkampf tödlich getroffen. Seitdem ranken sich um den Roten Baron unzählige Geschichten. Ob sie alle wahr sind oder nur der Phantasie der ebenfalls unzähligen Flugfans entspringen, bleibt dahingestellt.

The Sierra Network (TSN)

Wem die Simulation plus Mission Builder immer noch nicht ausreicht, der findet vielleicht im Sierra Network System mit dem Red Baron den größten Kitzel. Neben einer Vielzahl von Informationsbrettern zu unterschiedlichen Themen und internationalen Gesprächsrunden finden Sie hier auch die Gelegenheit, per Netz mit dem Red Baron gegen andere Flieger anzutreten. Abgerundet wird das Angebot von einer Unmenge anderer Multiuser-Games - hier ist für jeden etwas dabei. Und wenn Sie etwas Glück haben, dann haben Sie sogar die Chance, gegen einen der Sierra-Mitarbeiter oder gar gegen den Präsidenten von Sierra zu fliegen, der sich manchmal in dieser Mailbox tummelt. Einen Wermutstropfen gibt es aber leider: die Kosten. Wer sich direkt per Telefon in das TSN-System in Florida einwählt, wird wohl angesichts der nächsten Telefonrechnung eher auf ein anderes Hobby ausweichen. Denn neben den horrenden Telefongebühren fallen noch zusätzlich Systemkosten an. Eine etwas billigere Möglichkeit bietet der Zugang in das TSN-Netz über CompuServe. Allerdings sind hier über einen längeren Zeitraum ebenfalls doch recht beachtliche Kosten zu erwarten. Also, Sie haben die Wahl: Entweder Sie sollten zugunsten von Red Baron und TSN auf einige Dinge verzichten oder nehmen die Chance wahr, im nächsten USA-Urlaub direkt vor Ort einmal einen Blick in das Sierra Network zu werfen.

Nützliche Updates

In einigen privaten und kommerziellen Mailboxen findet man immer wieder interessante Updates oder Erweiterungen, die entweder direkt von Sierra stammen oder von ambitionierten Hobbyfliegern erstellt worden sind. So sind unzählige Updates der einzelnen Flugzeuge verfügbar. Im FSFORUM der CompuServe wird wohl jeder Fan des Roten Barons fündig. Außerdem können Sie gleich den Dialog mit ambitionierten Hobby-Fliegern suchen.



COMING UP!

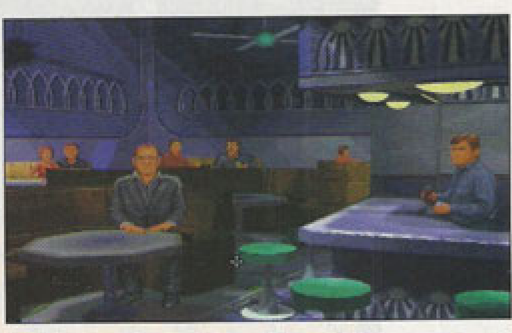


Ultima VIII

Origin bläst zum Großangriff auf den Spielemarkt! Das nächste große Projekt, das nach "Privateer" zur Veröffentlichung ansteht, ist der achte Teil der beliebten Ultima-Rollenspiel-Serie. In der nächsten PC Games stellen wir Ihnen die ersten Dias und erste Fakten vor.

Privateer

Nach der ECTS in London, die am 5.September ihre Pforten öffnete, beleuchten wir in einem ausführlichen Review alle Aspekte des neuen Origin-Flagschiffs. In seinem Genre wird Privateer ohne Zweifel die Maßstäbe um Meter nach oben setzen. Ob es allerdings auch zum Titel "Spiel des Monats" reicht?



Tactical Fighter Experiment

Was mit reiner Polygongrafik noch alles möglich ist, zeigt ein actionorientierter Flugsimulator von Digital Image Designs. T.F.X. schickt sich an, das bisherige Referenzprogramm Strike Commander schon nach drei Monaten Amtszeit vom Thron zu schubsen. Die Flugsimulation hat unter anderem auch aktuelle Konflikte zum Thema, den Bürgerkrieg im ehemaligen Jugoslawien zum Beispiel. Obwohl der Spieler im Auftrag der UNO fliegt, birgt ein derartiges Spiel natürlich einiges an moralischem und ethischem Zündstoff. Ob die Handlung noch vertretbar ist, ob die detaillierte Vektorgrafik und die intuitive Steuerung auch in der Endversion hält, was die Ankündigung versprach, erfahren Sie in einem ausführlichen Review.



Die nächste PC Games erscheint am 13. Oktober im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32; 90 451 Nürnberg

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur
Christian Müller

Leitende Redakteure
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Korrektur und Bildredaktion
Herbert Aichinger, Michael Erlwein

Redaktion England
Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter
Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Hans Ippisch, Alexander Geltenpoth, Wilfred Lindo, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung
Stefanie Geltenpath

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Heftpreis DM 7.- (inkl. 7% - ggf. 15% - MwSt).
Bei Lieferung ins Haus zuzüglich ortsüblicher Zustellgebühr.